

**ELEMENTI PER UNA  
TEORIA CRITICA DELLA SOCIETA' NELL'ETA' DELL'INFORMAZIONE**

di FLAVIO DE GIOVANNI

DOTTORATO DI RICERCA IN TEORIA E RICERCA SOCIALE (XVII CICLO)  
DIPARTIMENTO SOCIOLOGIA E COMUNICAZIONE, UNIVERSITA' DI ROMA "LA  
SAPIENZA"

Coordinatore del Corso: Prof. Alberto IZZO, Dip. Sociologia e Comunicazione, Università di Roma "La Sapienza"; Tutor Scientifico: Prof. Massimo CANEVACCI, Dip. Sociologia e Comunicazione, Università di Roma "La Sapienza"; Commissione Giudicatrice: Prof. Michele SORICE (Presidente), Dip. Sociologia e Comunicazione, Università di Roma "La Sapienza"; Prof.ssa Carmelina CANTA, Dip. Scienze dell'Educazione, Università degli Studi "Roma Tre"; Prof.ssa Ivetta IVALDI, Dip. Sociologia e Comunicazione, Università di Roma "La Sapienza"

**ABSTRACT**

Se una prima generazione di studi su Internet si è lasciata sedurre dal carattere di novità che l'emergente tecnologia digitale sembrava incarnare, mancando completamente un approccio critico e etnografico nella ricerca, la generazione che ne è seguita, pur partendo da presupposti differenti, ha comunque liquefatto la cultura digitale all'interno di dinamiche e prospettive obsolete, rifugiandosi nell'affermazione di metodologie di indagine consolidate su altri ambiti e che si rivelano inadeguate per comprendere e attraversare la complessità scaturita dalle pratiche socio-culturali legate alle nuove tecnologie. La tesi si propone di analizzare criticamente il discorso sulle culture digitali prodotto in questi ambiti, riposizionando lo sguardo delle scienze sociali nella ricerca di una metodologia che nasca dalle situazioni e dalle esperienze che nei panormi digitali vengono costruite e configurate. L'intreccio della ricerca passa, così, per un recupero della dimensione dell'evento come zona di produzione di significato socio-culture *attraverso* e *su* le nuove tecnologie, evidenziando le costellazioni critiche che questa dimensione comporta. Un'etnografia critica dell'esperienza digitale che trova nelle dinamiche connesse ai risvolti concettuali e pratici di una serie di mondi virtuali, il proprio campo di ricerca "eventuale" e di sperimentazione.

# INDICE

INTRODUZIONE. IL PENULTIMO POSIZIONAMENTO.	4
--	---

## **CAPITOLO PRIMO. LIMITI DELL'ILLIMITATO: LE STRATEGIE DISCORSIVE SULLA SOCIETA' NELL'“ETA' DELL'INFORMAZIONE”.**

1. L'ETA' DELL'INFORMAZIONE	11
2. IL CARATTERE DISCORSIVO DELL'ETA' DELL'INFORMAZIONE	15
2.1. Per una critica della teoria del discorso di Michel Foucault	15
2.2. Marche retoriche e strategie discorsive dell'Età dell'Informazione	20
3. SCENARIO POST-INDUSTRIALE, ORIGINE, LIMITE ILLIMITATO	25
3.1. 1973-1999	25
3.2. La conoscenza alla deriva nell'informazione. Bell nel carattere discorsivo	28
3.3. La marca retorica della possibilità-come-presente: i limiti dell'illimitato	33
4. LA SOCIETA'-RETE.	41
4.1. La rete come spazio, morfologia e significato dell'informazione	41
4.2. Rete, tecnologia e strategie discorsive sulla società nell'Età dell'Informazione	45
5. L'INFORMAZIONE E IL SUO CARATTERE DISCORSIVO COME AURA DELLA RIPRODUCIBILITA' TECNICA DEL REALE	49

## **CAPITOLO SECONDO. ELEMENTI PER UNA TEORIA CRITICA DELL'ESPERIENZA DIGITALE.**

1. DISPIEGAMENTO SUI LIMITI, MOVIMENTO SULLA COSTELLAZIONE	52
2. ELEMENTI PER UNA TEORIA CRITICA DELL'ESPERIENZA DIGITALE	56
2.1. La rete come cultura della virtualità reale	56
2.2. Critica della teoria sociale della simulazione	62
2.3. Lo statuto duale dell'informazione. La cultura della rappresentazione e la cultura tecnologica	70
2.4. Teoria critica dell'esperienza digitale. Mimesi, identità, non-identità, fenomenologia	77
3. IL LIMITE MALINCONICO DEL CARATTERE DISCORSIVO NELL'OMBRA DELLE SUE STRATEGIE	88
3.1. Il fascino nell'ombra della costellazione	88
3.2. La cultura dell'identità virtuale nel carattere discorsivo	95
4. NON-MEDIUM.	100

**CAPITOLO TERZO. SCHATTENLOSIGKEIT, ETNOGRAFIA E LINGUAGGIO DIGITALE.**

1. SCHATTENLOSIGKEIT	155
2. GRAMMATICA DEL DIGITALE	163
2.1. Codice binario e strutturazione sociale	163
2.2. Etnografia e interfaccia	177
2.3. La rappresentazione ipertestuale	185
2.4. Il principio ordinatore dell'indicizzazione e del motore di ricerca	194
2.5. Internet, poteri e grammatica del digitale	201
3. L'ESPERIENZA DELLA RAPPRESENTAZIONE TOTALE: ETNOGRAFIA CRITICA E COMUNITA' VIRTUALI	211

**CAPITOLO QUARTO. ACTIVEWORLDS: LA REALTA' DIGITALE COME COSTRUZIONE SOCIO-CULTURALE DEL CARATTERE DISCORSIVO.**

1. ELEMENTI PER UNA BREVE PREMESSA METODOLOGICA	231
2. "THE FUTURE IS NOW, BUT WE'RE TRYING TO BRING BACK THE PAST"	235
2.1. Costituzione e grammatica di AW	235
2.2. Etnografia e AW, immersi nell'ombra	266
2.3. AW: esperienza del carattere discorsivo e location dell'ossimoro digitale	284

BIBLIOGRAFIA	199
INTERNET	208

## INTRODUZIONE. IL PENULTIMO POSIZIONAMENTO

Il dilemma sul come organizzare narrativamente una vita  
può essere in parte chiarito indagando le modalità  
attraverso le quali, nell'attuale capitalismo,  
si fanno i conti con il futuro.  
(Sennett 1999, p. 118)

E' proprio il duplice carattere della società  
in termini di fattualità oggettiva e allo stesso tempo di significato soggettivo  
che fa sì che la sua sia una 'realtà sui generis' (...).  
La domanda centrale della teoria sociologica può allora essere riformulata così:  
come è possibile che i significati soggettivi diventino fattualità oggettive? (...)  
In altre parole, per arrivare a un'adeguata comprensione  
della 'realtà sui generis' della società,  
è necessaria un'indagine sul modo in cui questa realtà viene costruita.  
Questa indagine, a parer nostro, è il compito della sociologia della conoscenza"  
(Berger-Luckmann 1966, p. 37)

Termini come *oggettività*, *neutralità* e *imparzialità*  
si riferiscono a posizioni del soggetto  
cui una volta era attribuita una grande autorità istituzionale;  
oggi però si può legittimamente sostenere che si tratta  
di posizioni altrettanto valide di quelle occupate  
da attori sociali maggiormente coinvolti e non meno perspicaci.  
L'analisi sociale, ormai messa alle strette, deve rendersi conto  
che i suoi oggetti di analisi sono anche soggetti  
che analizzano e interrogano criticamente gli etnografi  
– i loro scritti, la loro etica e la loro politica.  
(Rosaldo 1989, p. 61)

Daniel Miller e Don Slater iniziano il loro libro (2000) sull'approccio etnografico allo studio della comunicazione online con un paragrafo che porta il titolo di *Conclusions*. Non mi sembra un caso che chi si occupa di nuove tecnologie, oggi, abbia voglia di rinunciare alla maggior parte delle finzioni che la ricerca comporta.

Non si svela certo un segreto così inaccessibile affermando che le introduzioni di solito vengono scritte alla fine di un lavoro: è il contenuto della finzione della scrittura, del resto, che presenta, evocandola, una progressività temporale nella sequenza del suo ordinamento, senza che poi ci sia *in realtà* un riscontro effettivo alle dinamiche della composizione che la materializzano. Ma l'etnografia, intesa nel suo significato più generale di "ricerca sul campo", si è da tempo stancata di essere rincorsa, presa e riappropriata dalle finzioni che poi la sua scrittura comporta: essa si è rivolta, invertendo la rotta e cominciando a posizionare il proprio sguardo su questo linguaggio che fino a poco tempo prima la inseguiva braccandola. Le posizioni si sono invertite: è fiorita tutta una serie di studi e di ricerche a loro volta etnografiche sul testo scritto e le sue dinamiche di finzione che ne strutturano la produzione e la percezione; autori come Clifford, Marcus, Fischer e Rosaldo, fra tanti, hanno evidenziato

quanto, nella produzione dei saperi scientifici, l'etnografia intrattenesse con la scrittura delle relazioni complesse che non si possono ridurre ad un semplice rapporto di traduzione della ricerca nei suoi risultati.

Scrittura e etnografia sono elementi che intervengono con diverse modalità ma uguale intensità: la natura del loro rapporto è un fattore determinante della storia dell'analisi sociale.

Questo discorso si fa tanto più urgente nel momento in cui la ricerca si sposta su quell'universo variegato e incontenibile che riguarda la pratica sociale e culturale delle nuove tecnologie digitali. Ogni tipo di analisi sembra dover scaturire dal nulla e ridurre nella rappresentazione monofonica della scrittura la dimensione che più di tutte viene presentata come polifonica per le sue caratteristiche multimediali. Da quando, poi, il discorso sulle nuove tecnologie è stato associato alla rete, e soprattutto alla realizzazione di questa metafora della rete che è Internet, le tentazioni della scrittura si sono indirizzate verso desideri enciclopedici, nel tentativo di coprire ciò che quella dimensione evoca: tutto.

Stretta fra enciclopedia e finzioni smascherate, la scrittura prova in tutti i modi, anche manifestando le conclusioni nell'introduzione, a presentarsi come "vera" traduzione della ricerca che intende rappresentare. Il fatto è che le verità che si producono etnograficamente sono destinate a essere comunque tutte verità parziali.

Questo è un cardine del principio di posizionamento: essere posizionati vuol dire non solo aprirsi al dialogo, ma anche mettere in conto che ogni risultato della ricerca non potrà non essere influenzato dalla relazione fra quel posizionamento e quelli degli altri soggetti coinvolti. Chi desidera il tutto è destinato al precipizio.

Ma cosa succede quando l'etnografia non ha a che fare solamente con individui ma anche con oggetti, concetti, linguaggi, panorami? Come può la scrittura, già provata dalle sue erosioni, rappresentare questa etnografia?

La risposta è nella complessità, senza dubbio, nell'attuare una determinazione polifonica il più possibile orientata alla considerazione semiotica di quell'oggetto come soggetto. Ma la risposta ancora più forte è nel posizionamento critico: perché se ogni verità è parziale, questo vuol dire che essere critici vuol dire essere posizionati.

Un assunto fondamentale di questa mia ricerca è che l'etnografia debba essere critica e quindi posizionata, ma non solo: dato che le sollecitazioni socio-culturali in cui agiscono le nuove tecnologie tendono a configurarsi come unico orizzonte di interpretazione della contemporaneità, questo posizionamento deve essere situato proprio all'interno di quell'orizzonte. Starne fuori vorrebbe dire non poter essere critici, né etnografi. Starne fuori vorrebbe dire non cogliere assolutamente gli aspetti determinanti che quelle dinamiche significano. Essere fuori vorrebbe anche dire cercare di ricostruire quelle finzioni della scrittura che ne hanno segnato la storia di dominio, guardare dall'alto con l'idea di saturare, di definire con certezza *solo grazie* alla distanza.

La ricerca sociale sulle nuove tecnologie è chiamata, al contrario, a smetterla di volere esaurire l'oggetto nel suo discorso: dovrebbe cercare piuttosto di sperimentarlo.

Come e quali realtà comporti una tale sperimentazione è l'oggetto di questa tesi. Essa si prefigge non solo l'obiettivo di presentare i risultati di una ricerca empirica, ma di costruire una costante riflessione sulle metodologie di ricerca, sulla ridefinizione dei concetti, sulla strutturazione delle teorie, sul confronto con gli approcci più innovativi e quelli più classici sull'argomento. Per farlo, cerco di incrociare il più possibile diverse "discipline", la sociologia, la mediologia, l'antropologia, la semiotica, e non per volere enciclopedico ma perché davanti a questo obiettivo si possa usufruire del maggior numero di strumenti possibili per trovare le verità che comporta.

Verità parziali, ovviamente.

Ecco perché anche io svelo il trucco: questa introduzione è anche una conclusione. Ma voglio spingere oltre questa idea, definendo in realtà l'introduzione/conclusione come un penultimo posizionamento, per il suo essere ossimoro in rapporto alla sequenzialità della scrittura, porta d'ingresso e via d'uscita contemporaneamente.

Ma anche e soprattutto perché sono convinto che la ricerca sociale su questi temi che tratto non possa che configurarsi anch'essa sempre come un penultimo posizionamento, nel rifiuto dell'enciclopedia, nel rifiuto della verità assoluta, ma anche nella consapevolezza della sua verità parziale. E l'ossimoro, che è la figura dominante attraverso cui faccio filtrare la mia analisi delle culture digitali, non può non trasudare anche nella scrittura, nel suo vocabolario, nella sua distribuzione lungo i capitoli, la distribuzione degli argomenti, la titolazione dei paragrafi. Insomma, l'ossimoro entra in gioco anche come metodologia<sup>1</sup>.

La ricerca prende le mosse da tre ordini di insoddisfazione personale.

Nel 1998, entrai per la prima volta in una comunità virtuale. Ne ero venuto a conoscenza leggendo una rivista mensile specializzata in nuove tecnologie: era una delle prime comunità virtuali 3D in Internet e mi affascinava l'idea di vedere quale tipo di trasformazione implicasse l'introduzione della comunicazione visuale all'interno di dinamiche che fino a quel momento avevano sollecitato esclusivamente la scrittura elettronica. Avevo appena comprato un modem da 56k e da pochi mesi avevo conosciuto per esperienza diretta ciò di cui prima avevo solo sentito parlare, soprattutto sui quotidiani e attraverso qualche libro, cioè il mondo del World Wide Web con tutte le sue eccezionali promesse.

Al primo ingresso rimasi affascinato, ovviamente: quel tipo di fascino che colpisce quando si ha che fare con una novità e con le meraviglie che ogni novità comporta. A lungo andare, tuttavia, l'entusiasmo iniziale andava diminuendo. C'era una sorta di noiosa ripetitività che scandiva quelle esperienze: a schemi di costruzione linguistica (sia visuale che scritta) corrispondevano standardizzati schemi di comportamento. Davanti a me si configurava un regno dello stereotipo.

Parallelamente avevo cominciato a leggere tutta quella letteratura della prima generazione di studi su Internet che ne vantava le potenzialità sperimentali. I riferimenti costanti alle dimensioni dell'identità multipla e della liberazione dell'individuo dalla schiavitù della normalizzazione mi imposero di approfondire anche le filosofie che stavano dietro a quella letteratura. Cominciai a leggere Deleuze e Guattari, perché tutto l'universo evocato da quei libri e molto spesso anche dagli utenti che incontravo in rete faceva riferimento a loro.

Eppure più leggevo di queste dinamiche e più la mia esperienza mi suggeriva il contrario, cioè, mi parlava di statiche. All'insoddisfazione dell'esperienza etnografica nella comunità virtuale, si aggiungeva, così, l'insoddisfazione determinata dall'irritante discrasia che la lettura di quelle scritture significava in contrapposizione alla mia esperienza.

Cominciai a avvertire la necessità di un atteggiamento critico, che fosse più attento a cogliere le reali dimensioni che all'interno di queste comunità, e dell'esperienza in rete in generale, venivano sollecitate. Sembrava come se gli individui, messi di fronte alla possibilità di sperimentare forme di rappresentazione svincolate dalla norma, non facessero altro che riprodurre con più strumenti e quindi maggiore precisione la norma stessa.

Il terzo ordine di insoddisfazione venne qualche anno più tardi, quando una seconda generazione di studi su Internet cominciava a configurare la necessità di teorie più generali e maggiormente critiche. Soprattutto questo secondo aspetto sembrava rispondere alla necessità delle conferme che chiedevo, e commisi l'errore di investire questa letteratura della possibilità di un chiarimento definitivo su tutti gli aspetti di cui avevo dubitato fino ad allora.

Fu una delusione.

Le chiavi di lettura che venivano presentate dissolvevano l'esperienza delle nuove tecnologie o nel quadro più generale delle teorie economiche o in quello esterno, del giudizio critico in base a schemi interpretativi predeterminati e mutuati da percorsi storici e modelli ritenuti gerarchicamente più cruciali. Veniva in tutti i sensi negata una soggettività al panorama sollecitato dai contesti socio-culturali legati alle nuove tecnologie, traducendolo

---

<sup>1</sup> Sul rapporto fra scrittura, metodo e oggetto in questa chiave di lettura cfr. Canevacci (1995a; 1995b) e Abruzzese (1995), con il suo metodo *ondivago* (sia nei riferimenti concettuali che nello scrivere) rispetto allo studio dello "splendore della Tv".

come un contesto particolare e anche trascurabile di narrazioni classiche ben più determinanti, già affermatesi nella storia della ricerca sociale. Se la letteratura di prima generazione era sprofondata nel suo oggetto fino a vedere dinamiche non effettivamente realizzate, questa generazione si ergeva distanziandosi nei confronti di quello stesso oggetto, trattandolo con il distacco dell'indifferenza considerato come l'unico atteggiamento critico possibile: la critica, in realtà, era totalmente assente perché assente era qualsiasi considerazione diretta nei confronti delle nuove tecnologie; si trattava solo di rifugiarsi in schemi di interpretazione noti e più sicuri.

Sconfortato da queste tre insoddisfazioni, mi decisi a cercare di sviluppare io stesso un percorso che potesse dare delle risposte. La tesi qui presentata è il risultato di questo percorso. E le conclusioni, quindi, cominciano dalla prima pagina dopo questa introduzione, in verità.

Il percorso in cui le ho tradotte in scrittura è opposto alla cronologia che ha scandito il susseguirsi delle mie insoddisfazioni.

Essa comincia (finisce, appunto?) con un'Introduzione che è come sospesa rispetto al percorso vero e proprio di ricerca, e vorrebbe esserne più che altro una sorta di presentazione elementare.

Nel Primo Capitolo, passo a trattare la terza insoddisfazione, quella, cioè, che vede come protagoniste le teorie sociologiche generali sulla società e le nuove tecnologie. Il capitolo presenta un confronto serrato e critico con quegli autori (Castells, Webster, Bell, Toffler più di altri), ma allo stesso tempo comincia a configurare la natura delle dinamiche che costruiscono una sorta di costellazione opprimente nei confronti delle nuove tecnologie e delle dimensioni socio-culturali che le percorrono, con particolare riferimento alla corrente futurologica in quanto derivazione di alcune suggestioni problematiche determinate dalle ricerche di Bell. Le teorie presentate configurano l'esistenza di una *Information Age* che caratterizzerebbe la società contemporanea, immagine attorno a cui si struttura una serie di snodi fondamentali della riflessione che finiscono per caratterizzare un insieme organico condensato attorno ad alcune costanti da me definite *marche retoriche*: le marche retoriche sono tipi particolari di connessione fra discorsi, *strategie di carattere discorsivo*, che mettono in azione meccaniche di potere al fine di caratterizzare con il loro marchio stereotipo la fatticità della relazione fra nuove tecnologie e dimensioni socio-culturali. L'insieme di queste marche retoriche si configura come *carattere discorsivo*, termine che uso in contrasto con la nozione di discorso per come la intende Foucault, nozione che sottopongo a una critica funzionale alle mie convinzioni. I tre snodi fondamentali attraverso cui queste marche retoriche agiscono sono i concetti di rete, simulazione e informazione: queste tre dimensioni e il potere delle metafore che evocano cercano di affermarsi come rappresentazione olistica della realtà storico-sociale, fino all'idea di saturarla ricostruendone una sorta di aura nella riproducibilità tecnica, nel tentativo di rovesciare, in tal modo, i contenuti del notissimo saggio di Walter Benjamin sull'argomento.

Il Secondo Capitolo riguarda il secondo ordine di insoddisfazione (quello determinato dalla prima generazione letteraria su Internet), ma continua anche l'analisi sul carattere discorsivo e sulle strategie di opposizione al potere delle marche retoriche, analisi particolarmente orientate dalla necessità di un'etnografia critica che si posizioni nell'immanenza della cultura digitale. La figura caratterizzante di questa cultura sembra essere l'ossimoro, determinato dallo statuto duale dell'informazione che ne è l'entità significante: essa rappresenta contemporaneamente la razionalità moderna e il gioco non-ordinato "postmoderno". La natura ossimorica della cultura digitale e del suo linguaggio configurano la zona in cui il carattere discorsivo intende imporre le proprie marche retoriche al fine di stabilizzarlo in una direzione, ma anche la zona in cui l'etnografia critica deve posizionare il suo sguardo nel tentativo di sbloccare i congelamenti imposti e rimettere in moto i soggetti. La letteratura di prima generazione, che io definisco *affascinata*, contribuisce all'affermazione del carattere discorsivo rafforzandone alcune marche retoriche, presentandone di nuove e determinandolo come costellazione: di fronte a questa dinamica

cerco di riproporre l'etnografia critica introducendovi una riflessione su alcuni aspetti fondamentali del pensiero di Adorno e Benjamin, ricontestualizzati nelle dimensioni socio-culturali che interagiscono con le nuove tecnologie.

Il Terzo e il Quarto Capitolo ritornano all'origine del viaggio, ma è un ritorno ormai preso da questa relazione immanente fra costellazioni (carattere discorsivo e etnografia critica) di fronte all'ossimoro della cultura digitale. Il percorso si sdoppia: da una parte vengono presentate le modalità attraverso cui il linguaggio digitale costruisce la propria grammatica che si riversa poi sulla sua esperienza da parte degli individui, dall'altra la ricerca viene "immersa" nella comunità virtuale 3D per sperimentarla proprio in quanto rappresentazione totale dell'esperienza, *località* in cui le marche retoriche affermano il loro potere grazie alla strutturazione di *pattern* multilinguistici predeterminati soprattutto, ma anche in minima parte *location* in cui la cultura digitale potrebbe sperimentare forme di connessione innovative non legate alla norma del carattere discorsivo. La caratteristica ossimora della cultura digitale non consente, infatti, una totale affermazione delle marche retoriche, e concede sempre degli interstizi in cui la ricerca (intesa soprattutto come esperienza) possa criticamente rimetterne in moto le istanze apparentemente congelate.

Ancora un'ultima considerazione sulla scrittura (ritornando così all'inizio di questa introduzione-conclusione). Per comprenderne meglio le modalità secondo cui è da me sollecitata va dato particolare rilievo allo snodo fondamentale dell'*evento* in quanto dimensione che accomuna la ricerca e il suo "oggetto", nonché configurazione di quella intersezione immanente e dialogica che può mettere in movimento ogni etnografia, tanto più un'etnografia della cultura digitale. La connessione fra *esperienza* e *evento* assume, nel mio modo di procedere, un contro-principio strategico nel desiderio di de-cristallizzare quelle *situazioni* che il carattere discorsivo congela nelle sue marche retoriche. Come sostiene Salzman in chiave antropologica: "The anthropology of events is thus the study of 'position' and 'culture' in action, through which the real substance of these can be understood, as well as the study of the shaping of lives, position and culture, by the sweep of events. An emphasis of events, as they arise from and shape cultural meaning and relational position, focuses on people's actions and activities as they pursue their goals, deal with other people, and cope with circumstances and conditions as they arise and shift through time. Position in action becomes power and constraint, just as meaning in action becomes intention and orientation" (1999, pp. 99-100). Solo se configurati nell'evento, *posizionamento* e *significati sociali* possono dirsi *in action*, e tracciare in questo modo le linee molteplici di sviluppo che la realtà suggerisce alla ricerca e a ogni metodologia d'analisi. Scrive un titubante Ricoeur: "Non contesto (...) che l'evento, quale occorrenza, abbia diritto ad uno statuto ontologico per lo meno pari a quello della sostanza, né che esso possa essere oggetto di una descrizione impersonale. Dico che, entrando nella movenza di un racconto che congiunge un personaggio con un intreccio, l'evento perde la sua neutralità impersonale" (1990, p. 233 – nota 1): svincolate dagli equilibrismi ontologici, queste parole di Ricoeur (non a caso autore attento alle questioni interpretative e testuali) non fanno altro che sancire la diretta connessione significativa fra scrittura e evento, nella dimensione narrativa che quella evoca, e che costringe l'evento non solo a non essere neutrale, ma a non essere neutralizzato. Ritorna, così, il senso della *penultimità* di ogni posizionamento che intenda moltiplicare la propria parzialità nella forza motrice degli eventi dell'esperienza, e non cercare la verità assoluta nell'universalismo monolitico e privo di aderenze delle marche retoriche.

In questo senso la terminologia che eventualizza la mia scrittura gioca sugli ossimori sollecitati da tutte le esperienze che la ricerca incontra: i significati rincorrono le chiavi dimensionali che ne strutturano le varie posizioni all'interno delle costellazioni in cui agiscono, e al lettore è richiesto uno sforzo di consonanza non tanto e non solo con le intenzioni di chi scrive, ma con i suggerimenti dialogici che i termini nelle loro concatenazioni soggettive e soggettivanti cercano di evocare. *Eventualità* e *situazione*, nella



loro molteplicità semantica attivata dal contesto in cui vengono presentate, sono un esempio di come la scrittura si sforzi di arrancare rispetto all'etnografia, di come cerchi non solo di tradirla di meno o di parzializzare le proprie verità, ma anche di muoverla muovendosi.

A tal proposito mi ha particolarmente colpito la polemica sollevata da Hobsbawm (1997) in risposta tardiva a un saggio di Tyler (1986) sul rapporto fra etnografia, documento e postmodernismo. Il saggio di Tyler, costruito lungo i risvolti di una scrittura volutamente esasperata, intende presentare, anche e soprattutto attraverso la terminologia, l'impossibilità di una relazione innocente fra un documento e la sua etnografia: Hobsbawm trasla, da storico, il discorso di Tyler sull'*evidenza della prova*, bollandone le istanze critiche come suggestioni determinate dall'interpretazione della sua disciplina (l'antropologia) in quanto rappresentazione di collettività marginalizzate. Mi sembra interessante che in questa polemica Hobsbawm dimentichi di trattare la *superficie* del saggio di Tyler, e cioè la scrittura, che costituisce proprio l'eventualità della sua teoria: la storia scava alla ricerca della prova, ma *dimentica* la dimensione esperienziale in cui quella prova un tempo era un evento, e il processo stesso secondo cui viene rinvenuta e poi "esposta" si costruisce come un evento. La critica di Hobsbawm, in questo modo, tende a evocare proprio quelle situazioni cristallizzate e de-costruite dall'antropologia contemporanea in cui "Quasi in ogni monografia etnografica, ottuse figure di 'semplici viaggiatori' o di 'osservatori casuali' compaiono di tanto in tanto per permettere al competente scienziato di correggere, o confermare, le loro superficiali impressioni" (Pratt 1986, p. 53): l'autoaffermazione passa per la complementarietà stigmatizzata del discorso contiguo. La scrittura costruisce di nuovo il proprio potere sull'etnografia e gli osservatori casuali ne diventano strumento inconsapevole anziché soggetti eventuali.

La risposta che ho cercato di dare io con la mia scrittura si sviluppa appunto in una direzione diversa dalla prova evidente, e cerca di costruire la propria critica osservandosi, facendo etnografia su se stessa oltre che *con* la cultura digitale: essendo, appunto, posizionata e quindi inevitabilmente e irriducibilmente critica e dialogica; non cristallizzata sul risultato, ma mossa dall'esperienza. Scriveva Adorno di Benjamin: "Chi entrava in consonanza con lui si sentiva come un bambino che scorga attraverso le fessure della porta chiusa la luce dell'albero di natale" (1955, p. 234): l'auspicio con cui mi sono gettato nella scrittura della mia etnografia è che ogni termine possa suscitare una consonanza simile, che suggerisca un guardare mobile e attivo, più che il dissotterrare apatico.

Dopo tutto l'albero di natale dell'ossimoro digitale è davvero ricco di tante luci che non chiedono altro se non di essere sbirciate.

I ringraziamenti, infine.

Cristiana, orizzonte di ogni mio amore e ogni mia passione. Mia madre Rita, luce calda, presente e paziente. Luca e Tamar, luminosità adorate, e Anastasia e Valentina, cristalli rari, ispiratori di gioie, felicità e non solo. Maxx, che riesce a configurare contemporaneamente splendide *Erfahrungen* e scatenate *Erlebnisse* nei miei panorami di ricerca, Daniela, ancella della penultima scrittura, Luisa, Antonella e la redazione di *Avatar* tutta. Sara, che sarà più brava di me. Le mie amicizie, Giuseppe, Emanuela, Gianni, Diego, Simone. Lo Splendido Splendidone e la Lega Lité, soprattutto. Le famiglie Nicotera e Casillo, in tutte le loro moltiplicate ramificazioni (anche le ultime arrivate, ovviamente...). I miei Zii.

Tutte queste persone costruiscono, come stelle, la costellazione della mia biografia. A loro va il mio ringraziamento, e non solo per questo lavoro, ma per tutto quello che sono.

Ogni costellazione è tale perché fra le stelle che la tracciano è contenuto il vuoto dello spazio interstellare: lo spazio vuoto, cioè, è essenziale per configurare la costellazione.

Quel vuoto potrebbe raffigurare il futuro, una dimensione dell'incerto, una pagina bianca che aspetta di essere riempita dalla luminosità delle stelle e dei percorsi che aspetto di costruire e scoprire.

E' anche così, certo.

Ma per me, per la mia costellazione, quello spazio ora è soprattutto un dolore fortissimo, una mancanza, la mancanza di una persona, una persona che non c'è più, una persona senza la cui luce stellare fa molto più freddo nel vuoto.

Questa tesi è dedicata a quella mancanza.

Questa tesi è dedicata a te, papà.

## CAPITOLO PRIMO

### LIMITI DELL'ILLIMITATO: LE STRATEGIE DISCORATIVE SULLA SOCIETÀ NELL'“ETÀ DELL'INFORMAZIONE”

Ciò che vive dell'oggetto, muore prima dell'oggetto.  
Ciò che vive nel linguaggio, vive col linguaggio.  
(Kraus 1955, p. 217)

#### 1. L'Età dell'Informazione.

*The Information Age: Economy, Society and Culture* (1996-1998) è il titolo dell'opus magnum di Manuel Castells sulla cosiddetta 'network society', la società-rete<sup>1</sup>, secondo la morfologia che l'autore individua come costitutiva della società contemporanea. Questo complesso studio analitico e enciclopedico delle dinamiche socio-culturali su scala planetaria, dopo un *tour de force* di riflessioni e ricerche empiriche suddivise in tre volumi, avvia così le sue conclusioni: “Una nuova società emerge ogniqualvolta si osserva una trasformazione strutturale nei rapporti di produzione, nelle relazioni di potere e nelle interazioni esperienziali. Queste trasformazioni conducono a una modificazione altrettanto sostanziale nelle forme sociali dello spazio e del tempo e all'emergere di una nuova cultura. Le informazioni e le analisi presentate (...) costituiscono una forte indicazione che una tale trasformazione multidimensionale sia avvenuta sul finire del secondo millennio” (Castells 1998, p. 409). Sul finire del secondo millennio, cioè, – nell'ottica di una periodizzazione tipicamente occidentale – si sarebbero prodotti dei mutamenti strutturali profondi nei segmenti fondamentali che, secondo Castells, costituiscono una società: nei *rapporti di produzione*, dove si è generata un'interazione forte e innovativa fra processo di ristrutturazione del capitalismo inteso come modo di produzione da una parte, e nascita dell'informazionalismo inteso come modo di sviluppo dall'altra; nelle *relazioni di potere* al cui interno sono scivolati i cambiamenti nei rapporti di produzione, con la costituzione di nuovi soggetti e il declino di altri; nelle *interazioni esperienziali* modificate sia dai mutamenti nei rapporti di produzione e nelle relazioni di potere, sia dalla crescente pervasività e dalla diffusione delle tecnologie dell'informazione nei rapporti sociali e nella sfera culturale, fino a produrre una nuova cultura e un nuovo modo di percepire il sociale stesso. Questo punto costituisce il cuore dell'opera di Castells, lungo tutto l'arco dei tre volumi che la compongono: nella tripartizione (*La nascita della società in rete*, *Il potere delle identità*, *Volgere di millennio*) il cambiamento informazionale emerge come carattere fondamentale della *Weltanschauung* di Castells, per articolarsi in una prospettiva multidimensionale che considera la tecnologia e la ricerca dell'identità come elementi critici della 'network society'.

Il concetto chiave attorno a cui ruota l'intero impianto della riflessione di Castells è quello di *informazionalismo*. Nel *Prologo* del primo volume, l'autore tiene a precisare la “distinzione analitica” fra la definizione di società dell'informazione e quella di società

---

<sup>1</sup> La traduzione in italiano scelta da Lara Turchet (edizione del primo volume nel 2002 per Università Bocconi Editore) è 'la società in rete'; ritengo, tuttavia, più corretto parlare di società-rete, dal momento che nell'ottica di Castells la tipologia di società e la sua logica strutturale sono fortemente connesse fino a sovrapporsi e scambiarsi significato vicendevolmente.

informazionale: nel primo caso viene semplicemente indicata l'importanza dell'informazione nella società, affermazione che applicata contestualmente troverebbe facile conferma in ogni tipo di società che si sia succeduta nella storia; la società informazionale, al contrario, "indica l'attributo di una specifica forma di organizzazione sociale in cui lo sviluppo, l'elaborazione e la trasmissione delle informazioni diventano fonti basilari di produttività e potere grazie a nuove condizioni tecnologiche emerse in questo periodo storico" (1996, p. 21).

Castells intende sottolineare la pervasività e non solo l'esistenza dell'informazione: la società informazionale penetra con tutte le sue forme sociali e tecnologiche in ogni campo di attività, trasversalmente alle dinamiche istituzionali e di potere come a quelle della vita quotidiana. Questa fonte di produttività informazionale presenta nella sua struttura basilare la *logica a rete* (da qui, appunto, la definizione complementare di 'network society') come caratteristica dinamica principale, un tipo di logica che rappresenterebbe la maggiore manifestazione del cambiamento in atto, una logica anch'essa trasversale e pervasiva ai processi e ai campi economici e socio-culturali: l'informazionalismo con la sua logica a rete rappresenta analiticamente l'agente attraverso cui prende corpo il cambiamento dell'Era dell'Informazione, un cambiamento multidimensionale in quanto nessuna dimensione del divenire sociale ne rimane esente.

Questa trasformazione multidimensionale si configura, così, come punto di svolta nella storia della società occidentale, fino a identificarsi con una sorta di cambiamento senza precedenti implicito nel concetto di *Information Age*<sup>2</sup>.

Nuova società, nuova era, nuova logica: senza mezzi termini, una svolta *epocale*.

*Theories of the Information Society* (2002) è il testo di riferimento più convincente e citato nell'ambito della critica sociologica al concetto di società dell'informazione: il suo autore, Frank Webster, ne ha scritte due edizioni, avvertendo probabilmente la necessità di ampliare e approfondire il suo progetto originario proprio in seguito alla pubblicazione dell'opera di Manuel Castells. Il testo si struttura lungo un percorso concettuale che analizza gran parte della produzione teorica sull'informazionalismo, attivando un'etnografia minuziosa dei testi-chiave sull'argomento. La ricerca di Webster nasce dalla volontà di osservare con scetticismo l'esplosione discorsiva intorno al concetto di società dell'informazione: la sua critica fondamentale riguarda proprio la concezione dell'informazione come agente fondamentale di una presunta rivoluzione avvenuta nella società. Non solo l'informazione non avrebbe un ruolo da protagonista nelle dinamiche socio-culturali, ma non si registrerebbero sostanziali e radicali cambiamenti nell'organizzazione e nella produzione culturale della società. Webster ripercorre una sorta di genealogia del pensiero del cambiamento informazionale, che non si ferma all'analisi dell'opera di sociologi come Bell e Castells, ma arriva fino al punto di innestare il dibattito critico all'interno della dimensione più generale del dualismo fra modernità e postmodernità<sup>3</sup>.

---

<sup>2</sup> Castells cerca di prevenire le critiche che potrebbe subire un titolo come *Information Age* definendolo un "dispositivo di comunicazione" (1996, p. 22) necessario ad evocare con immediatezza gli argomenti sollevati senza distaccarsi troppo semanticamente dai loro sviluppi concettuali all'interno del testo. Una precisazione del genere, tuttavia, non modifica il concetto fondamentale che *traspare* dal titolo e cioè l'individuazione di un cambiamento storicamente e sociologicamente radicale.

<sup>3</sup> Non voglio addentrarmi nel rapporto problematico modernismo-postmodernismo a proposito del quale il mio punto di vista può essere associato alle ottime opere di Lash (1990), il cui senso traslato in altre due opere dello stesso autore (1999 e soprattutto 2002) riprenderò più avanti, e Featherstone (1990; 1995). Mi preme, tuttavia, sottolineare come l'ottica di Webster sia alquanto riduzionista su questo punto: "Like post-industrial theory, postmodernism proclaims a new primacy to information and with it the arrival of a fundamentally different sort of society. And also as with post-industrialism, the proclamation cannot be sustained in face of scrutiny" (2002, p. 262). L'equivalenza con il post-industriale, strumentale per Webster all'assunzione dell'informazione come subordinazione sovrastrutturale del continuismo capitalista, è in effetti troppo semplicistica e riconduce tutta la vicenda nelle maglie del principio di *novità* (che più avanti definirò come marca retorica): il richiamo al valore dell'instabilità nella produzione della scienza postmoderna (Lyotard 1979; cfr. anche Chiurazzi 2002 e Vattimo 1985) dovrebbe suggerirgli l'articolazione differenziale rispetto alle strategie funzionali verso cui piega il post-

Pur sostenendo l'assoluta evidenza di un incremento dei sistemi legati al trattamento e al trasferimento dell'informazione, Webster misconosce la rilevanza di questo incremento; nella sua ottica analitica, invece, tutta la letteratura sull'argomento, pur con le sue discontinuità e opposizioni concettuali, non nega questo ruolo dell'informazione: "the writing available may be characteristically disputatious and marked by radically different premises and conclusions, but about the special salience of 'information' there is no discord" (p. 2). Nel dissolvere questa visione in cui l'informazione sembra ineluttabilmente comandare ogni processo socio-culturale, attraverso un'accurata critica della letteratura sull'argomento, Webster si sforza di individuare due segmenti concettuali entro cui ricondurre il pensiero teorico sull'informazione: questi due segmenti differiscono perché, pur concedendo importanza al ruolo dell'informazione, da una parte ne fanno il soggetto principale del mutamento sociale, fino alla concezione di una nuova tipologia di società, dall'altra ne riconducono le forme e le funzioni all'interno di pratiche di più lunga durata; se in quest'ultimo segmento il confronto riguarda ad esempio le teorie dell'accumulazione flessibile di Harvey (1990) o quelle sulla modernità riflessiva di Giddens, nel primo segmento trovano posto autori come Bell, Poster, un certo "postmodernismo" e Castells.

Proprio nella critica a Manuel Castells, Webster traccia le coordinate fondamentali del suo attacco a tutte quelle teorie che spingono il loro pensiero fino alla visione di una nuova era e di una rivoluzione informazionale. In un passaggio cruciale in cui sta analizzando i concetti fondamentali di *The Information Age*, Webster afferma: "At once Castells is recognising that capitalism plays a lead role in the present period (and this necessarily means that former relationships are perpetuated and even extended), and at the same time he is forwarding the view that fundamental changes has come about because of the establishment of a 'network society' and that these networks are requisites of any future social organization" (p. 100). La compresenza di elementi di continuità (il capitalismo) e cambiamento (l'informazionalismo) come ugualmente primari nelle dinamiche della società contemporanea, secondo Webster conduce Castells nel vicolo cieco di un'ambiguità sociologica che si combina male con la rottura netta e chiara evocata dall'immagine di *Information Age*. La logica a rete non sembra avere il potere di infiltrarsi e contagiare qualsiasi aspetto della società, da quelli politici-economici a quelli della quotidianità: l'organizzazione del sociale sembra ancora essere improntata, e lo stesso Castells lo dice, alla logica dominante seppur camaleontica del capitalismo. L'informazione non sembra configurarsi come soggetto di mutamento sociale. E' proprio il ruolo dell'informazionalismo infatti, e di cosa si nasconda dietro questo termine, a turbare particolarmente Webster nella sua analisi sull'opera di Castells: l'accusa è quella di un progressivo riduzionismo della complessità sociale a un unico elemento-soggetto del cambiamento, la cui predominanza costruisca un effetto a cascata su ogni segmento del divenire sociale. Più precisamente, la spiegazione da parte di Castells dell'informazionalismo si basa su un concetto molto vago di informazione che ne inficia le basi fondative: "Castells lumps together a variety of notions of information, presumably on the ground that, to grasp the big picture, it is the fact of increased importance of information, and especially of information movements between actors and sites, which distinguishes the new age" (p. 122). E', questa, una delle frecce più avvelenate che di solito vengono scagliate nei confronti dei teorici dell'*Information Age*: il loro concetto di informazione è sempre troppo vago, o viene addirittura trascurato, nella convinzione che semplicemente la presenza di *più* informazione distingua una nuova era *dell'informazione*. Teorie costruite su una constatazione numerica più che qualitativa.

Nessun cambiamento radicale, nessuna società informazionale, logiche che si innestano su elementi di continuità: senza mezzi termini, *nessuna* svolta epocale.

---

industriale di Bell. Formenti (non a caso traduttore di Lyotard) articolando il discorso della net-economy e dell'approccio critico alla sua analisi (2002) pone una questione di relazione fra informazione e post-fordismo (problematizzandola peraltro) che mi sembra già più appropriata, e apre scenari di ricerca proficui anche nel rapporto fra informazione e postmodernismo (così anche Kumar 1995).

I due testi, messi a confronto, si presentano come un campo concettuale consolidato di scontro discorsivo intorno a una dimensione abituale nelle ricerche teoriche sulle nuove tecnologie: il sorgere di una *nuova epoca* è caratteristica costante di tutta quella letteratura scientifica e divulgativa che ha commentato, tracciato e preventivato il processo di innovazione tecnologica che dalla fine degli anni '50 del secolo scorso continua a riguardare, apparentemente inarrestabile pur nei suoi cicli a velocità alterne, la società contemporanea: il riferimento va costantemente a innestarsi soprattutto sull'effettiva accelerazione dei processi di produzione delle tecnologie per il trattamento delle informazioni e sulla loro progressiva diffusione non solo negli ambiti di ricerca e sviluppo, ma anche nella dimensione della quotidianità sociale. Gli emblemi più recenti di questo processo di innovazione – emblemi copiosamente citati e veicolati dalla produzione discorsiva sull'*Information Age* – sono senza dubbio il *Personal Computer* e *Internet*. Il *nuovo tecnologico* corrisponde come cliché concettuale alla nuova società, alla nuova era, a un momento di rottura netta e decisa con ciò che è passato e irrimediabilmente sovvertito dal presente: una nuova possibilità. Questo coinvolge principalmente due aspetti strategici della teoria: da una parte la dimensione concettuale si inserisce lungo il solco profondo tracciato da una sensibilità evoluzionistico-positivista per la storia, sensibilità implicita in un certo modo di intendere il “progresso” tecnologico; in secondo luogo, affonda il dibattito critico nei fondali bui della *querelle* sul determinismo tecnologico e delle discussioni tassonomiche su ciò che può definirsi “nuovo” riguardo al divenire sociale. Indubbiamente, la particolare insistenza con cui i teorici dell'*Information Age* pongono l'attenzione sul significato di una svolta epocale associata all'affermazione dei suoi emblemi deve configurarsi come spazio significativo di riflessione, anche perché porge il fianco a critiche fin troppo facili sull'inevitabile ambiguità che una concezione simile può comportare. Ma altrettanto interessante può risultare la stessa ossessiva attenzione con cui la critica dell'*Information Age* trasforma questo piano del discorso nel piano *principale* del discorso. Ciò che intendo evidenziare, insomma, è come gli elementi che costituiscono motivo di critica si ribaltino, proprio in queste critiche, in strumenti di continuità semantica attraverso cui le riflessioni sociologiche e culturologiche sulle nuove tecnologie e sulla società contemporanea percepiscono e diffondono loro stesse in quanto discorso coerente: sia la critica che l'affermazione positiva parlano lo stesso linguaggio e sfruttano la stessa grammatica concettuale, promuovendo, così, una limitazione al cui interno agiscono le loro manifestazioni testuali. Questo processo, anzi questa procedura, agisce sfruttando alcune coordinate stabili e stabilizzanti attorno a cui gira, congelato, l'insieme delle teorie (critiche e non) sui rapporti fondamentali e complessi che si sono strutturati attorno all'innovazione tecnologica e ai mutamenti sociali della contemporaneità.

Il concetto di *svolta epocale* è, dunque, solo una delle marche retoriche attraverso cui vengono a delinearsi le strategie discorsive di tutta quella letteratura che si occupa di *Information Age*, lasciando a questo termine il compito di evocare, proprio per la sua ambiguità, il contesto teorico delle ricerche che si sono susseguite sulle nuove tecnologie nella società contemporanea. Queste strategie discorsive mirano all'affermazione di poli congelati attraverso cui il discorso viene fatto filtrare e si presentano come dimensioni trasversali a teorie in apparente contrasto fra di loro<sup>4</sup>.

L'*Information Age* esplicita con forza il suo carattere discorsivo avente coerenza e continuità all'interno delle sue manifestazioni testuali; una critica che voglia scardinarne le coordinate di raffreddamento deve misurarsi, quindi, con l'evidenza e l'invasione delle sue marche retoriche. Tuttavia, prima di radicalizzare e affrontare la dimensione di ‘nuovo’ e di ‘svolta epocale’ in quanto primo elemento strategico all'interno delle teorie sociologiche

---

<sup>4</sup> In questo senso intendo “allargare” l'intuizione di Webster citata in precedenza: se è vero che critici e fautori dell'informazionalismo restano abbagliati dal fascino di un'informazione monocratica è altrettanto vero che chi sembra non subirlo ne viene comunque contaminato, dal momento che costringe e riduce il discorso sulla contemporaneità al semplice interrogativo sulla “novità” o meno della società in cui viviamo.

sull'Età dell'Informazione, elemento che si presenta come uno degli enunciati fondanti che attraversano e costruiscono coerentemente come *carattere discorsivo* tutta la letteratura sull'argomento, sarà opportuno che chiarisca meglio cosa intendo per “discorso” e “marca retorica”.

Per farlo, sarà necessario confrontarsi con Michel Foucault.

## **2. Il carattere discorsivo dell'Età dell'Informazione.**

### **2.1. Per una critica della teoria del discorso di Michel Foucault.**

“Più che prendere la parola, avrei voluto esserne avvolto, e portato ben oltre ogni inizio possibile. Mi sarebbe piaciuto accorgermi che al momento di parlare una voce senza nome mi precedeva da tempo: mi sarebbe allora bastato concatenare, proseguire la frase, ripormi, senza che vi si prestasse attenzione, nei suoi interstizi (...). Inizi, non ce ne sarebbero dunque; e invece d'essere colui donde viene il discorso, secondo il capriccio del suo svolgimento, sarei piuttosto una sottile lacuna, il punto della sua scomparsa possibile”. Nel 1970, Michel Foucault lascia a queste parole il compito di introdurre la sua lezione inaugurale al Collège de France: l'argomento della lezione è *l'ordine del discorso*, cioè l'individuazione di quelle procedure che, una volta messe in atto, organizzano e controllano la produzione discorsiva di una società.

Si tratta di una fase critica nel pensiero di Foucault: *L'ordine del discorso* intende essere un ulteriore slittamento metodologico e concettuale rispetto alla ricerca su quella teoria del sapere che sembrava emergere come oggetto fondamentale di opere quali *Archeologia del sapere* e *Le parole e le cose*. Comincia a prendere corpo l'idea che il discorso sia soggetto a condizioni di natura non discorsiva come il potere e il desiderio, e che queste condizioni connotano lo sviluppo di uno spirito occidentale logofobico: in altre parole, il potere attua delle strategie di contenimento del carattere sovversivo potenziale del discorso, strategie che non si concludono nel semplice principio d'esclusione dell'Altro già indagato ne *La storia della follia*, ma anche nella costruzione di principi positivi e produttivi di controllo. Con *L'ordine del discorso* sembra spezzarsi definitivamente il bilanciamento del rapporto fra pratiche discorsive e pratiche non discorsive, e si comincia ad affacciare l'ombra di una forza che le sovrasta asimmetricamente e che condurrà Foucault alla convinzione di un loro assoggettamento da parte del dispositivo di potere, come argomentato ne *La volontà di sapere*: la lezione al Collège de France del 1970, dunque, trovandosi in una fase intermedia così critica della teoria del discorso, costituisce il testo più ricco di coordinate attraverso cui esplorare il significato attribuito nell'ottica foucaultiana all'elemento chiave *discorso*, e *come* e *se* il carattere discorsivo possa essere associato all'insieme dei testi che commentano e producono l'Età dell'Informazione.

Ho parlato, prima, di logofobia: è esattamente questo il tema de *L'ordine del discorso*. Foucault, in aperta opposizione con la teoria del logocentrismo di Derrida, è ormai convinto che la società occidentale si strutturi attraverso un atteggiamento di paura nei confronti del linguaggio e del discorso. Ciò che in una prima fase era stato pensato come l'esterno della società, la follia come Altro dotato di un discorso autonomo che veniva escluso e ridotto al silenzio, è ora concepito come interno sovversivo, capacità destabilizzante dell'Altro *dentro* il discorso: l'occhio di Foucault si sposta cioè dall'etnografia del silenzio ad una filosofia della “polizia” del discorso. Il discorso stesso è un elemento di alterità destabilizzante da controllare. Non c'è più un contrasto fra due discorsi; il discorso è uno, rarefatto o

sovraprodotto da meccanismi e pratiche non discorsive che ne influenzano gli enunciati. Questa contorsione attraverso cui l'alterità viene riportata all'interno come potenzialità discorsiva non può che avere la conseguenza dell'abbandono della teoria dell'esclusione come unica fonte di controllo da parte del Medesimo: molto semplicemente sembra avviarsi a cadere la soggettività distintiva di Medesimo e Altro. Accanto al principio dell'esclusione (che agisce dall'esterno attraverso l'interdizione della parola, la partizione della follia e la volontà di verità), Foucault configura, quindi, l'esistenza dei principi della *classificazione* e dell'*accesso sociale*. Specialmente nell'analisi del principio di classificazione è evidente il cambiamento di rotta imposto: questo principio si muove dall'interno del discorso, ruotando attorno alle pratiche del commento, dell'autore e della disciplina, il cuore, cioè, dell'ordine del discorso, dell'azione ordinante-normativa del discorso; sono i discorsi stessi che esercitano il loro proprio controllo. *Commento* e *autore*, in particolar modo, sono pratiche che agiscono attraverso paradossi complementari: se nel commento c'è l'ambivalenza del "dire per la prima volta quel che tuttavia era già stato detto e ripetere instancabilmente ciò che, nondimeno, non era mai stato detto" (p. 19), l'autore è "ciò che dà all'inquietante linguaggio della finzione le unità, i nodi di coerenza, l'inserzione nel reale" (p. 20). Entrambi agiscono come limitazioni discorsive nell'attivazione di un gioco di identità, ripetitiva nel primo caso, individualizzante nel secondo. Punto d'origine che assoggetta a sé l'alterità del linguaggio e iterazione linguistica nella sostanziale affermazione di quanto già detto. Sembra quindi abbastanza chiaro l'intento dell'esordio della lezione al Collège prima citato: Foucault vorrebbe inserirsi nel flusso discontinuo di un discorso senza dover affermare la propria qualità di autore, inteso come principio unificante dell'origine, ma allo stesso tempo costituendone un limite, cioè il punto della sua scomparsa in quanto ripetizione; intenderebbe insomma scardinare proprio quei principi non discorsivi attraverso cui, secondo la sua ottica, il potere controlla e ordina il discorso dall'interno. Allo stesso tempo, tuttavia, Foucault mette in guardia dal valore eccessivo di questo desiderio di evitare l'origine, e cioè il desiderio di trovarsi direttamente dall'altra parte del discorso, saltando, così, il confronto con le sue istanze destabilizzanti e inquietanti. Stretti in questa ambivalenza rarefatta che li fortifica e li pone in contrasto, potere e desiderio si avviano ineluttabilmente a sovrastare le pratiche discorsive e a costituirsi come oggetto specifico dell'analisi genealogica. In questo punto preciso sembra spezzarsi lo stesso discorso di Foucault: in un primo tempo il discorso era rappresentato da quelle relazioni e quei rapporti che si costituiscono fra pratiche discorsive e pratiche non discorsive; ora questa distinzione si avvia a dissolversi nel discorso stesso inteso come principio ordinato. La teoria del discorso resta avviluppata in una divergenza dicotomica da cui sembra originarsi la dissoluzione delle soggettività linguistiche *post facto* (monismo del potere) o *ante facto* (desiderio ordinante del potere).

Fink-Eitel, nella sua monografia su Foucault, parla di "un monismo del potere che si basa su un pluralismo aperto e infinito di rapporti di forza locali, ineguali e instabili" (1990, p. 81): il rapporto conflittuale fra pratiche non discorsive e pratiche discorsive del primo Foucault, cioè, si risolve asimmetricamente nella predominanza del dispositivo di potere dal momento che lo stesso sapere, la stessa volontà di sapere è un potere. Ecco perché, lungi dall'essere collegata alla repressione, la genealogia del discorso di potere legato alla sessualità riguarda piuttosto la sua messa in luce, la sua "confessione", la sua produzione positiva e integrante. Non è ciò che viene escluso dal discorso a costruire le dinamiche di potere ma ciò che viene prodotto: non c'è un oggetto della repressione che deve essere liberato, ma un oggetto della produzione che costruisce il sapere come potere. Ne *La volontà di sapere*, Foucault arriva ad affermare che "è proprio nel discorso che potere e sapere vengono ad articolarsi. Ed appunto per questa ragione bisogna concepire il discorso come una serie di segmenti discontinui, la cui funzione tattica non è né uniforme né stabile. Più precisamente, non bisogna immaginare un mondo del discorso diviso fra il discorso approvato ed il discorso rifiutato o fra il discorso dominante e quello dominato; ma qualcosa come una molteplicità di elementi discorsivi, che possono entrare in gioco in strategie diverse" (1976, p. 91). Il



discorso, cioè, si struttura secondo logiche discontinue e instabili che non comprendono al loro interno, come non ne vengono abbracciate al loro esterno, una dialettica di tipo dominante/dominato, un soggetto dell'azione di potere, del dispositivo di potere, che *conduca* le pratiche discorsive. Il carattere discontinuo e variabile delle strategie in gioco rende impossibile l'identificazione stabile e la chiusura delle pratiche in contesti dialettici bloccati.

Il passo intrapreso nella lezione al Collège viene così portato a compimento nella sovrastante individuazione di potere e sapere *sopra* il discorso. Come accennato in precedenza, nella prima fase del pensiero di Foucault il discorso come pratica era stato visto in quanto relazione discorsiva fra pratiche discorsive e non discorsive, fra forme enunciative e contenitive, in una dinamica discontinua che non veniva sovrastata dal dispositivo di potere: il discorso era concepito come la modalità attraverso cui il sapere si trasforma in scienza e le discontinuità morfologiche attraverso cui si struttura e che vanno analizzate in chiave 'archeologica', soprattutto gli enunciati che compongono il discorso e l'organizzazione che li connette. Ne *L'archeologia del sapere*, nel differenziare il suo approccio archeologico da quello della storia del pensiero, Foucault scrive: "L'analisi del pensiero è sempre *allegorica* in rapporto al discorso che utilizza. Il suo problema è infallibilmente questo: che cosa si diceva effettivamente in ciò che veniva detto? L'analisi del campo discorsivo ha un orientamento del tutto diverso; si tratta di afferrare l'enunciato nella limitatezza e nella singolarità del suo evento; di determinare le condizioni della sua esistenza, di fissarne con la massima esattezza i limiti, di delimitare le sue correlazioni con gli altri enunciati che possono essergli connessi, di mostrare quali altre forme di enunciazione escluda. Non si cerca affatto sotto il discorso manifesto l'impercettibile brusio di un altro discorso; si deve mostrare per quali ragioni non poteva essere diverso da quello che era, in che senso sia esclusivo di ogni altro, come assuma, in mezzo agli altri e in rapporto a essi, una posizione che non potrebbe occupare nessun altro" (1969, p. 38). In questa fase l'esclusività e la singolarità di ogni evento discorsivo viene a configurarsi come relazione *limitata* fra pratiche discorsive e non discorsive, e come tale, nella sua limitatezza e nell'interesse che questa limitatezza riveste, la relazione è lontana dallo sbilanciamento asimmetrico del dispositivo di potere e dalla ricerca proprio di quell'"impercettibile brusio" che sembra tanto caratterizzare l'approccio genealogico.

Ciò che certamente non va confuso è il carattere discontinuo e non uniforme che, anche in seguito, Foucault accorda (fin quasi a un'evidente contraddizione) ai segmenti di questo dispositivo con l'affermazione di "monismo del potere" precedentemente citata. Il senso del monismo risiede nella soluzione della tensione fra pratiche discorsive e non discorsive e nell'espulsione dell'istanza dialettica dominante-dominato che presupporrebbe un discorso "buono" soffocato e represso da uno "cattivo", non certo nella molteplice variabilità e discontinuità delle *forme* e degli *enunciati* discorsivi, caratteristica costante lungo tutto l'arco della riflessione sul discorso. Non è che, per esempio, la repressione in quanto strategia di potere venga rimossa del tutto dal quadro dell'analisi foucaultiana; in realtà essa sembra essere sublimata insieme al principio d'esclusione, nel più sovrastante dispositivo di potere come produzione disciplinare e positiva. La rimozione di una dialettica o dialogica fra pratiche discorsive e pratiche non discorsive, non può che lanciare la supremazia incontrastata del dispositivo di potere che arriva addirittura a produrre la negatività contro cui esso stesso si afferma, dal momento che non c'è dinamica di contrasto con soggetti *esterni*. La questione del soggetto diviene allora fondamentale: il dispositivo di potere sembra essere un'entità astratta, immanente all'esistenza, in cui le dinamiche e le tensioni fra soggetti si dissolvono e vengono sovrastate senza seguire nessuna teleologia se non quella dell'auto-riproduzione del potere stesso.

Il discorso, così, si rovescia nello strumento di un soggetto che non è un soggetto e di un'azione che non è un'azione, dal momento che non si capisce, se potere e sapere coincidono, come possa questa identificazione combinarsi con la logofobia occidentale stigmatizzata ne *L'ordine del discorso*. Foucault sbatte fuori dalla porta la dialettica per poi farla rientrare dalla finestra come un'ombra da cui non riesce a liberarsi: il potere controlla il

discorso, lo ordina, ma da cosa o da chi se le pratiche discorsive e non discorsive non sono prodotte da altri soggetti che non siano il potere stesso<sup>5</sup>?

Alla luce di queste considerazioni, per evidenziare con sempre maggiore chiarezza l'*impasse* teorica, è essenziale ritornare ancora una volta sull'esordio della lezione al Collège citato in apertura di paragrafo: e in particolare sull'attrazione-repulsione nei confronti dei *limiti* del discorso, che traspaiono come realmente discontinui e troppo "soggettivamente" importanti per poterli credere in dissolvenza nel dispositivo di potere.

Nell'esordio di Foucault possono essere individuati tre tipologie di limiti che compaiono all'orizzonte del discorso, limiti che sono impregnati dell'ambiguità concettuale della sua teoria:

- Un primo limite di carattere *generativo* è ascrivibile alla figura dell'autore. In questo caso "autore" diventa equivalente di "autorità", cioè di potere dell'origine e dell'azione originante: una volta cominciato da un soggetto, ogni discorso viene viziato dall'azione e imbrigliato per osmosi dall'origine. Così, il desiderio di Foucault diventa il desiderio della rimozione della figura autoriale e della sua dissoluzione nelle istanze autonome discontinue del discorso, a fronte delle coordinate ordinatrici dell'autorità originante. Non si vorrebbe prendere la parola ma esserne avvolti, cioè conquistati dalle potenzialità inquietanti e sovversive del linguaggio che la logofobia occidentale tenta di controllare; non si vorrebbe rompere il flusso discontinuo ma emergerne dagli interstizi, come a salvaguardare un'inaspettata purezza del discorso come alterità. Allo stesso tempo, però, nelle conclusioni della sua relazione, Foucault invoca la figura di Jean Hyppolite come tributo all'opera di un filosofo che l'ha preceduto nella cattedra in cui sta per insediarsi e verso cui si sente debitore: certamente un atto dovuto e sentito, se non fosse per la singolarità del riferimento che vede accostare Hyppolite alla voce del discorso in cui Foucault avrebbe voluto essere avvolto<sup>6</sup>. Pur obbedendo a istanze retoriche certamente comuni e quasi "eventuali", il tributo a Hyppolite rivela, in realtà, un'opposizione strutturale più profonda nella teoria del discorso. In questo senso, cioè, Foucault riafferma un

---

<sup>5</sup> Anche Said, uno degli autori che più devono alla teoria del discorso di Foucault, nel suo *Orientalism* è costretto ad alternare delle correzioni significative alla sua analisi, altrimenti impossibilitata a spiegare i meccanismi fondamentali del discorso occidentale. Nel concepire l'orientalismo come *disciplina culturale occidentale* del trattamento e della creazione dell'Oriente, egli è costretto a riammettere una dimensione bipolare attraverso cui si sviluppano le strategie di potere. Non solo: anche a livello micrologico nella sua analisi genealogica si trova a dover affermare che: "diversamente da Michel Foucault (...) credo nell'esistenza di un'impronta individuale che ogni autore dà ai propri testi, entro un corpus di scritti orientalisti che sarebbe altrimenti anonimo e informe: perché l'orientalismo è, tra l'altro, un sistema di citazioni di autori da parte di altri autori, e a ciò si deve, in misura significativa, la sua unità" (1978, p. 32); cioè anche Said intravede il rischio di una dissoluzione delle molteplicità soggettive e delle discontinuità discorsive all'interno del dispositivo di potere concepito da Foucault e si lancia in un recupero dialettico dei concetti fondamentali del suo lavoro. Le difficoltà di Said sono pienamente comprensibili se rapportate alla specificità di un'analisi come la sua, incentrata fin dalle premesse sulle pratiche di un discorso che dicotomizza attraverso la sua stessa produzione, e soprattutto che dicotomizza *come dispositivo di potere*, presupponendo una relazione fra soggetti irrisolvibile al monismo del potere stesso. Clifford (1987) contesta la scelta metodologica di Said, affermando che la sua "prospettiva ibrida" da una parte lo sottopone a un rischio di riduzionismo nell'individuazione della sineddoche come strategia eccessivamente sfruttata nella sua analisi, dall'altra gli impone un eclettismo metodologico che non fa altro che riprodurre l'azione totalizzante del discorso occidentale. Pur condividendo la critica di Clifford, ritengo che non individui il motivo più contestabile e cioè la scelta di Said del metodo genealogico, pur avendone intravisto le difficoltà di applicazione nell'idea di discorso di Foucault. E' mia convinzione che le principali difficoltà risiedano nella mancanza di uno sguardo etnografico (*attraverso* la testualità e non solo *nella* testualità) e nell'assenza proprio di quella dimensione eventuale che nell'archeologia del sapere era ancora presente.

<sup>6</sup> "E capisco meglio perché avevo tanta difficoltà a cominciare, poco fa. Ora so bene qual è la voce che avrei voluto mi precedesse, che mi portasse, che m'invitasse a parlare e che si stabilisse nel mio proprio discorso." (1972, p. 41)

carattere positivo della tradizione e della figura dell'autore, in netto contrasto con l'autorità logofobica che cerca di evitare in precedenza. La lente dell'ambiguità riguardante il limite generativo viene così a configurarsi attraverso uno sdoppiamento focale della figura dell'autore: da una parte esso è visto come principio originante negativo dell'autorità ordinatrice del discorso, dall'altra come voce discontinua il cui incontro appare inevitabile e positivo nel flusso del discorso stesso: l'opposizione teorica appare evidente e irrisolvibile, anche nel momento in cui Foucault tenterà di liquefare il problema con lo sbilanciamento del discorso sotto l'egida del dispositivo di potere. L'autore, oltre che autorità, è un soggetto la cui rimozione o desiderio di *semplice* rimozione non può che produrre concetti-fantasma.

- Un secondo limite può essere caratterizzato come limite dell'*alterità interna* intesa come rottura dell'ordine del discorso, come irruzione nei flussi normalizzati e controllati dalla logofobia occidentale: allo stesso tempo, dunque, ogni discorso è già in partenza normalizzato e ordinato, dal momento che volontà di sapere e potere coincidono e Foucault vuole prefigurare la possibilità di scardinarne i principi d'ordine introducendosi come *limite altro* rispetto all'azione di controllo normalizzante *dentro al discorso* (".. e invece d'essere colui donde viene il discorso, secondo il capriccio del suo svolgimento, sarei piuttosto una sottile lacuna, *il punto della sua scomparsa possibile*", corsivo mio). Questo limite dell'alterità interna nel quadro teorico di Foucault è la genealogia critica, cioè quella metodologia che, una volta cominciato a vacillare il rapporto bilanciato fra pratiche discorsive e non discorsive, deve sostituire l'archeologia del sapere in quanto approccio ormai inadeguato ad una teoria che prevede all'orizzonte il sorgere della supremazia del dispositivo di potere. Apparentemente questo limite sembra complementare al limite generativo, ma in realtà vive della sua stessa ambiguità riflessa se non addirittura in uno stato d'opposizione: da una parte si presuppone un flusso discontinuo del discorso messo in pericolo dall'intervento autoritario dell'autore, dall'altra invece questo discorso appare come già in partenza dimensione dell'ordine (il che fra l'altro sarebbe coerente con il principio della logofobia occidentale) che deve essere "scombinata" dall'intervento limitante della genealogia critica. Stando così le cose, cioè, è richiesto l'intervento del soggetto come "scomparsa possibile" dell'ordine del discorso, nel momento stesso in cui il soggetto sembra impotente. Mai come in questo caso appare evidente il fallimento del tentativo di rimozione della dialettica dalla teoria del discorso, un fallimento tanto più profondo poiché promuove la rimozione dei soggetti lasciando però in piedi una, a quel punto fragilissima, immagine dialettica.
- Infine il limite dell'*ultra-discorso*, cioè di ciò che sta dopo, alla fine della pratica discorsiva. Foucault stesso presenta un atteggiamento sbiadito nei confronti di questo limite, non parlandone esplicitamente ma solo allusivamente in un riferimento particolare: "C'è in molti, penso, un simile desiderio di non dover cominciare, un simile desiderio di ritrovarsi, d'acchito, *dall'altra parte del discorso*, senza aver dovuto considerare dall'esterno ciò che esso poteva avere di singolare, di temibile, di malefico forse" (p. 11, corsivo mio). Viene adombrata l'esistenza di un ultra-discorso laddove il principio logofobico prefigura quasi un tutto discorsivo (e allora cosa c'è in questo ultra-discorso, un principio d'opposizione dualistico, l'Altro forse? In questo modo, però, si ritornerebbe al primo Foucault, in cui le pratiche discorsive e quelle non discorsive convivono in un rapporto di tensione bilanciata...). Inoltre appare chiaro che la paura e la consapevolezza del limite generativo possono costruire la rinuncia al limite dell'alterità interna (che però sarebbe l'unica azione in grado di spezzare l'ordine

del discorso) e spingono invece verso un salvaguardato approdo al limite dell'ultra-discorso senza che ci possa essere un confronto produttivo (l'approccio genealogico) con le istanze discontinue e destabilizzanti *nel* discorso stesso: in questo modo viene a completarsi il quadro delle ambivalenze dualistiche e dialettiche nella teoria di Foucault, dal momento che anche l'ultra-discorso sembra rappresentare una dimensione in cui il potere vince per esclusione, spingendo la critica nella cecità del fuori. Ma se la critica si inserisce nell'interno, in ugual modo il potere afferma se stesso nel limite generativo. Il labirinto chiude le sue uscite attorno alla ricerca

Il termine *limite*, che ho utilizzato non a caso, comporta un'accezione ambivalente, evocando sia il significato del limite in quanto introduzione di una rottura, di un intervallo in uno stato di immobilità altrimenti continuato, sia un parametro entro cui l'azione risulta limitata nel suo carattere positivo di cambiamento: è precisamente questa ambivalenza che tiene sotto scacco la teoria di Foucault, una teoria di progetti che ricadono sotto la maledizione della loro stessa progettualità. Le modalità secondo cui la teoria del discorso attraversa la storia del suo pensiero conducono ad un quadro inevitabilmente sottomesso a un principio trascendente del potere sopra la realtà storico-sociale, ma questa stessa soluzione incatena la dimensione concettuale precisamente nelle prigioni da cui Foucault vorrebbe fuggire. La sua genealogia critica sembra una categoria del pensiero priva di armi e strumenti, ridotta ad un puro *divertissement* nell'espulsione della valutazione tensitiva dei rapporti bilanciati fra pratiche discorsive e non discorsive, nell'espulsione dei soggetti e della loro molteplicità e quindi *nell'espulsione di un valore etnografico e di una etnografia critica nella ricerca*.

## **2.2. Marche retoriche e strategie discorsive dell'Età dell'Informazione.**

Il mondo dell'ultimo Foucault, è un mondo "tuttificato" in cui esiste il potere e il discorso come suo strumento: non sembra esserci spazio né per una negazione determinata, né per un mondo che non sia linguaggio strumentale, né per l'intervento dei soggetti all'interno di una dinamica sempre più *una* e irreversibile. Il soggetto unitario e originario, l'autorità 'originante', viene sottoposto ad una critica genealogica nella divisione dell'eterogeneità discorsiva, ma allo stesso tempo i soggetti molteplici che ne derivano vengono sovrastati e riuniti dal potere come volontà di sapere. Nella ricerca genealogica e nel monismo del potere si dissolvono il senso e la potenza di quella "eventualità" discontinua che Foucault sottolineava con forza nella prima fase della sua teoria sul discorso: è precisamente questa eventualità che costituisce il campo di ricerca per un approccio etnografico e critico della contemporaneità, e in particolar modo quella eventualità *delle esperienze* dei soggetti nei loro contesti storico-sociali e culturali. Ciò che manca non è tanto un'etnografia dei testi, quanto un'etnografia delle esperienze.

I nodi critici presentati e i limiti teorici evidenziati potrebbero far credere che la teoria del discorso di Foucault sia un agglomerato concettuale da rifiutare in pieno: al contrario, se si attua un'operazione correttiva di sganciamento dal monismo del potere, le idee e le riflessioni del filosofo francese risultano snodi efficaci per un'analisi che ho voluto definire delle 'strategie discorsive' dell'*Information Age*. Si tratta, in effetti, di allentare la morsa del sistema filosofico entro cui la teoria è inscritta e traslarla in quell'eventualità esperienziale che costituisce la base di una etnografia delle dimensioni socio-culturali nella contemporaneità della comunicazione, dimostrando come la tendenza e il desiderio di queste strategie siano proprio orientate all'espulsione del momento dell'esperienza eventuale e all'affermazione del discorso come soggetto totalizzante al cui esterno non sia possibile alcuno sguardo critico.

Dopo aver evidenziato i limiti e i problemi irrisolvibili della teoria di Foucault, ho, quindi, intenzione di effettuare un recupero delle istanze convincenti contenute in quella stessa teoria e di configurare in quale modo possa dirsi a carattere discorsivo la letteratura sull'*Information Age* e su quali strategie si strutturi la sua azione. Del resto, come ho cercato di dimostrare prima, la teoria del discorso di Foucault non è un tutto unitario e coerente, ma ha uno sviluppo discontinuo lungo le diverse fasi del suo pensiero: questo consente di estrapolare molte caratteristiche e molti concetti validi se presi in loro stessi e non visti esclusivamente alla luce del dispositivo di potere.

Innanzitutto è necessario considerare che il carattere discorsivo descrive bene quell'insieme segmentato e molteplice che costituisce la produzione teorica sull'*Information Age*: la letteratura scientifica e divulgativa in materia può essere raggruppata in un corpus eterogeneo che si costituisce come discorso limitato, limitante, caratterizzato e caratterizzante. Il carattere discorsivo in questo caso va inteso come pratica di un contesto di ricerca particolare secondo metodologie più o meno diverse che vanno, però, a informare una dimensione concettuale organica: i testi vivono in uno stato di singolarità ma producono significato anche in relazione a una rete di riferimenti ad altri testi, una rete multidimensionale che coinvolge come soggetti gli autori, le pratiche e i testi stessi, i contesti storici e culturali. Voglio dire, cioè, che questo corpus, pur nelle sue molteplici singolarità contestuali, a volte anche antagoniste fra loro, si sviluppa su una connessione di enunciati e eventi in un certo qual modo organici, e che anzi questa sua tendenza all'organicità si configura, anche ma non solo, come una strategia di affermazione e di riduzione al silenzio dell'alterità; ovviamente sono pure molteplici le linee di sviluppo e di origine di questi enunciati che non possono esclusivamente essere individuati nel campo della letteratura scientifica e della riflessione teorica: purtuttavia già la loro semplice messa in luce è un primo passo verso il recupero di quella dimensione discontinua e molteplice del discorso che nell'ultimo Foucault si dissolve, malgrado i suoi sforzi. A differenza proprio dell'ultimo Foucault, credo che la tensione fra pratiche discorsive e non discorsive sia irrisolvibile e si delinei in una dimensione articolata di scambio, influenza e contrasto vicendevole: questa dimensione è talmente complessa che rifiuta l'idea di un discorso come dispositivo di potere e introduce il concetto, invece, di *molteplici* discorsi interconnessi e irriducibili a una singola dinamica di potere che li sovrasta; quest'ultima è, al contrario, un tipo particolare di connessione fra discorsi – cioè quel tipo che io definisco 'marca retorica' e costituisce un principio strategico – che mette in azione meccanismi di potere inteso come caratterizzazione stabile e costante di una tendenza a ridurre al congelamento stereotipizzante tutte le implicazioni sociali e culturali legate alle cosiddette nuove tecnologie e al loro rapporto con il divenire sociale. Non si tratta di dispositivo di potere ma di *strategie di carattere discorsivo* che passano attraverso l'affermazione linguistica delle marche retoriche. Per *marche retoriche* intendo, dunque, quelle cristallizzazioni all'interno delle reti di connessioni discorsive che si coagulano attorno a certi nodi concettuali caratteristici, e tendono a raffreddare le dinamiche sociali e a bloccare le istanze sperimentali; caratterizzazioni che si vengono a costruire come stereotipo di lettura della realtà socio-culturale; affermazioni di logiche dell'identico e dell'isomorfismo identitario come meccanismo di controllo culturale e esperienziale. La marca retorica è, certo, un tratto distintivo ma allo stesso tempo è un elemento trasportato dal desiderio irrefrenabile dell'affermazione di se stesso e dell'autoriproduzione trasversale a tutte le manifestazioni discontinue del carattere discorsivo.

E' una continua tensione verso l'esclusione di una critica e il desiderio di essere universale, attraverso la creazione di una rete complessa, strutturata per marche retoriche.

In questo contesto l'analisi delle strategie discorsive legate alle marche retoriche deve venire a configurarsi come *etnografia critica* e non come *genealogia*. Tanto per fare un esempio, lo stesso dispositivo di potere può essere inteso come una marca retorica nel discorso di Foucault, con la strategia di ridurre la complessità discorsiva a strumento della logofobia occidentale. Foucault per alcuni aspetti intuisce la necessità di fuoriuscire da alcune

categorie inadeguate alla contemporaneità, ma in definitiva le riafferma in uno schema totalizzante della teoria discorsiva. Il suo superamento della dialettica è in realtà la riproposizione di uno schema dualista fra una dimensione strutturale (il discorso ordinato del dispositivo di potere) e tante costellazioni sovrastrutturali subordinate. Lo stesso rapporto tensivo fra pratiche discorsive e non discorsive che intendo recuperare va inteso come manifestazione elementare di dinamiche e movimenti non riconducibili a soggetti gerarchicamente ben delineati. Anche qui, ciò che mi interessa è la loro relazione eventuale: la mia critica, pertanto, interessandosi alla relazioni eventuali non può esimersi dall'essere *posizionata* nell'evento stesso, cioè nell'esperienza, dovendo tenere conto che il carattere totalizzante dell'Età dell'Informazione non lascia la possibilità di un posizionamento trascendente ma obbliga a *situare* la propria ricerca all'interno stesso dei processi, dei linguaggi e dei codici attraverso cui si sviluppano le relazioni complesse che costruiscono nelle nuove tecnologie dimensioni socio-culturali da scardinare attraverso la ricerca. Tornerò più dettagliatamente su questo punto nel prossimo capitolo dedicato all'individuazione di una etnografia critica dell'esperienza digitale.

Parlare di *situazione* è, in effetti, direttamente e semanticamente connesso al parlare di *evento*: il passaggio dall'archeologia alla genealogia in Foucault è il processo attraverso cui la situazione viene dissolta nell'analisi diacronica oppositiva; come scrive James Clifford: "L'analisi del discorso è sempre in qualche modo sleale nei confronti degli autori. Non è interessata a ciò che *essi* hanno da dire o sentono come soggetti ma si occupa soltanto di affermazioni correlate ad altre affermazioni in un determinato campo" (1987, p. 311). Dietro il disinteresse per gli autori e per quello che hanno da dire c'è la mancata risoluzione del rapporto problematico fra archeologia del sapere e genealogia, e la rimozione dell'autore come evento e situazione dei discorsi, la qual cosa potrebbe essere accettata se il posizionamento fosse spostato o messo in movimento e non semplicemente rimosso. Lo spostamento verso un'etnografia del carattere discorsivo attraversa, invece, proprio le situazioni e i saperi situati: in particolare, nel caso dell'etnografia critica del carattere discorsivo, quei saperi che sono situati nelle marche retoriche e quindi bloccati. Sviluppo, in questo senso, le teorie di Donna Haraway (1991). Nel suo riferimento a Foucault, Haraway non coglie fino in fondo la portata della sua stessa critica, convinta che il potere di cui parla Foucault sia un potere ormai in via di dissoluzione mentre il potere della contemporaneità non funziona più esclusivamente attraverso normalizzazioni e riduzioni dell'eterogeneità (qui il riferimento è a *Sorvegliare e Punire*), ma attraverso connessioni multiple e reti di significato; Haraway non comprende che la stessa analisi di Foucault e il suo stesso concetto di discorso restano avviluppati in questo errore, o almeno non lo comprende in maniera esplicita. Questa critica la porta però a intuire che il vero carceriere è il linguaggio e la sua volontà di riduzione, di imporsi come "lo standard di tutte le traduzioni e conversioni" (1991, p. 109), il suo potere di nominare. Ogni marca retorica, aggiungo io, è il luogo per affermare un nome che agisca come stigma nella produzione di significato in merito alle relazioni complesse nella società contemporanea e nelle sue tecnologie: è necessario, allora, partire dal linguaggio e rispondere alla situazione delle marche retoriche (una situazione nell'universalismo, cioè nelle verità immutabili, o peggio ancora nel relativismo che uccide la critica<sup>7</sup>), con la situazione delle esperienze, molteplici e discontinue. Un sapere situato nella mobilità dell'esperienza da contrapporre al sapere situato nella stabilità a doppio binario (totalizzante e multi-connessa) delle marche retoriche. Il multiplo totalizzante contro il mobile moltiplicato. Un'etnografia critica come sapere situato e posizionato nell'esperienza, che intende scardinare la situazione dell'esperienza nelle marche retoriche del carattere discorsivo sull'*Information Age*.

---

<sup>7</sup> Come scrive giustamente Haraway, "Il relativismo è un modo di essere in nessun luogo mentre si afferma di essere dappertutto in modo uguale" (1991, p. 115). Un sapere non situato produce un pensiero irresponsabile e incapace di produrre significato.

A questo punto, una volta illustrati i meccanismi di funzionamento del carattere discorsivo dell'Età dell'Informazione, restano ancora due questioni da affrontare, apparentemente distanti ma in effetti interconnesse: la prima riguarda l'assunzione del carattere discorsivo in rapporto al concetto di ideologia, mentre la seconda riguarda l'eventuale dimensione teleologica di questo potere delle marche retoriche. La seconda questione è in realtà un falso problema se non viene ricontestualizzato immediatamente nella prima, di cui, si può dire, non costituisce nient'altro che una tautologia slittata.

Certamente grava sull'ideologia la sua connessione storica con la visione di una società strutturata in classi, dimensione che non trova spazio nelle tematiche sull'*Information Age*. La preferenza accordata al termine discorso può, inoltre, essere rintracciata nella critica all'ideologia come un concetto che "... still brings with it the problems of believing in something called 'the truth'" (Baldwin e altri 1999, p. 86): qualcosa cioè che ha troppo a che fare con una realtà monoliticamente orientata all'affermazione di una verità innanzitutto e di una verità unilaterale in particolare. Il discorso, al contrario, intende raffigurare (ragione ancora di più per preferire la locuzione di 'carattere discorsivo') proprio le connessioni eventuali e discontinue attraverso cui si costruisce il significato del potere: non qualcosa che ha a che fare con la verità ma con la tensione alla totalizzazione, con le strategie della totalizzazione nell'ambivalenza della sua discontinuità (che male si accorda con la verità). Ecco anche perché non c'è una questione relativa alla teleologia, nel senso della vittoria di una verità, ma semmai vi è una costruzione del significato del potere come volontà di totalizzazione in tensione con le pratiche non discorsive e con le discontinuità all'interno del discorso stesso: ciò che interessa è l'affermazione *culturale* del discorso. In buona sostanza, assumendo i percorsi dell'ideologia e della teleologia come anche del monismo del potere di Foucault, si rischia di concentrare la propria analisi sui meccanismi di controllo e sull'ordine vero e proprio del divenire sociale: vuol dire, quindi, espellere dalla ricerca tutte quelle zone di confine, quelle discontinuità e quegli scontri attraverso cui, *anche*, si produce cultura. Questo significherebbe effettuare proprio lo stesso errore di Foucault e cioè ridurre il rapporto fra pratiche discorsive e non discorsive al dominio del dispositivo di potere, trascurare la realtà eventuale delle dimensioni socio-culturali, sminuire l'esperienza e con lei il valore di un'etnografia critica: in definitiva affermare l'ordine del discorso che si vuole abbattere.

E' necessario, invece, evitare di strutturare la ricerca esclusivamente su assi binari, logofobia/logocentrismo, ordine-del-discorso/disordine-fuori-dal-discorso, tanto più se ridotti a strumento del potere come dispositivo unico di azione: l'analisi sociale deve attraversare, scardinandola, la volontà ordinante delle marche retoriche per immergersi nel non-ordine dell'etnografia critica, dell'evento, dell'esperienza. Rosaldo utilizza il concetto di *non-ordine* per affermare l'importanza di posizionare l'analisi sociale in quelle zone spesso dimenticate perché escluse dalle dicotomie imperanti, zone in cui, però, la cultura continua a prodursi e a riprodursi, contaminando l'ordine e il caos: "Se ci si concentra sul non-ordine, si presta attenzione al modo in cui le azioni compiute dalle persone alterano le condizioni alla base della loro esistenza, spesso in modi del tutto non voluti o previsti. Nella misura in cui si occupa del modo in cui le azioni delle persone alterano le loro forme di vita, l'analisi sociale deve prestare attenzione all'improvvisazione, ai modi di cavarsela ed agli eventi contingenti. (...) Nessuna analisi dell'azione umana è completa se non presta attenzione all'idea che le persone hanno di ciò che stanno facendo: persino quando appaiono del tutto soggettivi, pensieri e sentimenti sono sempre modellati dalla cultura e influenzati dalla biografia di ognuno di noi, dalla situazione sociale e dal contesto storico" (1989, p. 161). Posizionarsi nel non-ordine significa produrre un sapere situato nell'esperienza etnografica.

Un'analisi del carattere discorsivo dell'*Information Age* deve quindi muoversi verso un'etnografia critica dell'esperienza digitale. Si può pensare a questo carattere discorsivo come ai campi di forze o alle costellazioni che Adorno e Benjamin usavano per rappresentare

le complesse dinamiche storico-sociali che la ricerca doveva cercare di scardinare<sup>8</sup>. Procedere come se all'orizzonte ci fosse una costellazione vuol dire cercare di liberare attraverso un doppio sguardo in movimento la visione di quelle stelle che compongono le realtà socio-culturali della contemporaneità legata alle nuove tecnologie: il viaggio epistemologico comincia a muoversi con l'analisi delle marche retoriche per poi posizionarsi nella costellazione, attraverso l'etnografia critica. Un viaggio così strutturato non è certo privo di insidie: ma assumere una critica trascendente non è possibile<sup>9</sup>, poiché *l'Information Age* aspira ad occupare tutto lo spettro visivo e quindi la ricerca deve essere già, in un certo senso, *dentro* la costellazione, *dentro* la situazione, *dentro* l'esperienza. In effetti, una delle più consistenti marche retoriche proprio di questo discorso sull'*Information Age*, è la tendenza alla "totalizzazione", cioè a costruirsi come riferimento unico di ogni aspetto della realtà, a traslare la pervasività delle tecnologie della comunicazione in una pervasività sociologica che riduca a sé le relazioni complesse e discontinue fra gli individui e il loro divenire sociale; una tendenza all'affermazione di se stesso come cornice unica entro cui racchiudere l'analisi socio-culturale della contemporaneità. Per questo motivo fra le varie denominazioni (società post-industriale, società dell'informazione, network society...) scelgo il concetto di *Information Age*, in quanto conclude appieno il percorso dei termini paradossali che, nell'evocare principi di novità e di cambiamento, affermano, invece, la loro iscrizione all'interno di scenari teorici consolidati e chiaramente riconducibili nelle loro premesse come nei loro sviluppi a tipologie d'analisi "classiche" nella storia del pensiero. Evocare l'esistenza di una nuova era, non dovrebbe condurre alla strutturazione di teorie nuove per interpretarla<sup>10</sup>?

Questo connubio incestuoso fra vecchie teorie e nuove tecnologie, una volta installato sulle marche retoriche e congelato nel suo carattere discorsivo è, come dimostrerò, una precisa strategia volta alla ricostruzione di quell'aura che la riproducibilità tecnica un tempo aveva mirato a distruggere. Ma qui siamo già nella costellazione. Prima è necessario muovere la critica attraversando gli scenari in cui le marche retoriche si formano e si organizzano come carattere discorsivo sulla società nell'Età dell'Informazione.

---

<sup>8</sup> "Cogliere la costellazione in cui sta la cosa equivale a decifrarla come quello che porta in sé come divenuto (...) Soltanto un sapere che ha presente anche la collocazione storica dell'oggetto nel suo rapporto con gli altri, è in grado di liberare la storia dell'oggetto (...). La conoscenza dell'oggetto nella sua costellazione è conoscenza del processo accumulato in esso. Come costellazione, il pensiero teorico gira intorno al concetto che vorrebbe aprire sperando che scatti un po' come la serratura di casseforti ben custodite, aperte non solo da una singola chiave o numero, ma da una combinazione di numeri" (Adorno 1966, p. 146)

<sup>9</sup> Cfr. Lash 2001: è un tema che riprenderò nel prossimo capitolo.

<sup>10</sup> Nel momento in cui ho dovuto scegliere l'epigrafe per questo capitolo, sono stato fortemente in dubbio fra due aforismi di Kraus; uno è quello che ha poi vinto il ballottaggio, l'altro, perfettamente riferibile all'analisi che sto portando avanti, recita: "La tecnica non dovrebbe finire col produrre nuovi emblemi? O deve continuare a non trovare altre risorse che derivarli dai vecchi ideali e montarli sulla nuova cosa?" (Kraus 1955, p. 326). In questo senso la tecnica non è l'informazione, ma il concetto di *Information Age*. Anche Kumar sviluppa questo riferimento, pur circoscrivendolo all'opera di Daniel Bell: "I cambiamenti attuali sono letti sulla base di un modello desunto da quelli passati, e secondo questo stesso modello sono concepiti anche gli sviluppi futuri" (1995, p. 18)



### 3. Scenario post-industriale, origine, limite illimitato.

#### 3.1. 1973-1999.

Elemento non casuale: l'edizione speciale per il venticinquesimo anno dalla prima pubblicazione di *The Coming of Post-Industrial Society* di Daniel Bell, esce con una copertina in cui il titolo campeggia in dissolvenza su campo nero, sovrastato dal nome dell'autore in nero su campo bianco, sovrastato a sua volta da una frase virgolettata: "One of the great seminal works of the last half century and also... the next half century."

La firma in calce a questa frase è di Manuel Castells.

*Seminal* indica ciò che contiene seme, sperma, un agente riproduttivo e originario: in forma figurata, associato al termine "figure" può essere inteso come "personalità di grande rilievo". Come per l'esordio di Foucault dedicato ad Hyppolite, così questa brevissima presentazione di Castells all'opera di Bell nasconde molto più di un semplice elogio o riconoscimento di debito: attribuire a *The Coming of Post-Industrial Society* il ruolo di testo ispiratore, seme e origine di tutta la letteratura sociologica in merito al rapporto *società-innovazione tecnologica* degli ultimi cinquanta anni del secolo scorso, illumina alcune linee di interpretazione molto chiare per l'individuazione delle marche retoriche sull'*Information Age*; affermare, poi, che questo testo continuerà ad esserlo anche per i prossimi cinquanta anni del nuovo millennio, comporta addirittura un'apertura illimitata verso lo sviluppo di una fortissima critica etnografica del futuro discorsivizzato da quelle stesse marche retoriche. Tornerò più avanti su questo punto. Prima di tutto voglio sottolineare come la nuova prefazione scritta da Bell (dal titolo *Foreword 1999*) non faccia altro che approfondire il significato della frase di Castells, in un'azione di consolidamento riflessivo *anteriorizzato* con ciò che è "avvenuto dopo", e non tanto sulla base della veridicità delle previsioni del testo pubblicato nel 1973, quanto sulla sua proliferazione multimodale nel panorama scientifico. Le prime pagine sono una dimostrazione pseudo-quantitativa di quanto la definizione di società post-industriale abbia avuto fortuna e sia penetrata dapprima nel linguaggio settoriale, poi in quello politico-istituzionale e infine nel gergo comune.

Forse parlare di definizione è anche troppo: in realtà si tratta di un excursus sul termine "post-industriale", totalmente assolutizzato e estirpato dai contesti in cui viene rinvenuto<sup>11</sup>.

A Bell non sembra importare quanto sia stato compreso del suo lavoro ma quanto sia stato strumentalizzato, secondo una logica fondamentale che ha governato, da lui in poi, gran parte della teoria sull'*Information Age*: una marca retorica per cui gli aspetti quantitativi sono significativi a prescindere. Si guarda alla quantità di informazione ma non alla sua qualità. Si guarda al numero di volte in cui è stato utilizzato l'aggettivo post-industriale e non al suo significato *eventuale*. E' uno dei grandi temi che appassiona anche la critica inserita all'interno del carattere discorsivo: un tema scomodo perché se da una parte è vero che nell'affermare la maggiore diffusione di informazione si dice molto poco, quel poco è un dato comunque inoppugnabile e appare difficile credere che non comporti alcun cambiamento socio-culturale. Questa traslazione di Bell rivendica certamente l'efficacia comunicativa del suo lavoro a venticinque anni di distanza: ma il *Foreword 1999* sostiene poco di rilevante rispetto al significato delle sue riflessioni. A dire il vero, chi cercasse nuovi spunti rimarrebbe deluso: le dinamiche della sua teoria restano praticamente immutate e il confronto con i nuovi aspetti che sono intervenuti negli anni che separano il presente dalla prima pubblicazione viene trattato con un'ingenuità quasi disarmante. Per tutti può valere l'analisi di un sottoparagrafo dal titolo, guarda caso, "Entering The Information Age" (1999, p. lii). Bell

---

<sup>11</sup> In questo senso c'è una forte contiguità fra il destino del termine "post-industriale" e quello del termine "non-luogo": anche quest'ultimo ha avuto una fortuna incredibile nelle scienze sociali ma con un significato a volte radicalmente opposto ed esplicitamente critico rispetto a quello del suo autore Marc Augé. (Cfr. Desideri-Ilardi 1997).

introduce il paragrafo affermando che sebbene il concetto di *Information Age* suggerisca un qualcosa di radicalmente nuovo, questo è vero solo in parte: gli esseri umani comunicano da sempre, attraverso una serie di media che si sono perfezionati comportando concettualizzazioni diverse di spazio e tempo. Ciò che ora è differente, però, risiede nel fatto che “... the *new* information age is found not on a mechanical technology but on an intellectual technology and that the new conceptions of time and space transcend the boundaries of geography (is there any portion of the world that is now exempt from some searching voice or image?) and take place in ‘real time’, making the phrase ‘virtual reality’ seems like a truism rather than a trendy slogan” (p. liii – corsivo mio). Bell avverte la necessità di definire *nuova* l’età dell’informazione per caratterizzarla ancora più marcatamente come elemento di rottura temporale rispetto al passato: in questo senso, nel carattere discorsivo riesce ad andare oltre Castells, poiché coglie sotto traccia l’ambivalenza del ragionamento per ere, che pure egli stesso utilizza nel suo riferimento a Jaspers<sup>12</sup>, e sposta il piano del carattere discorsivo esclusivamente sul criterio del *novum*. Bell rimane fedele a se stesso, riuscendo a tracciare una linea continua fra il *post* e il *novum* fino ad iscriversi nella coerenza più ossimora della relazione fra modernità e postmodernità. La nuova età dell’informazione indica come carattere di novità il suo rapporto continuato ma allo stesso tempo interrotto con la tradizione: l’asse di rottura risiede nella tecnologia che per Bell non è quella meccanica (poiché teme di essere ricondotto nelle accuse di determinismo tecnologico e deve sottolineare il passaggio al post-industriale) ma quella dell’intelletto che, mediato dalla tecnologia, riesce a riposizionare le categorizzazioni concettuali di spazio e tempo in una dimensione in cui tendono ad annullarsi, allargandosi a dismisura la prima e contraendosi a dismisura la seconda.

Già nel testo del 1973, Bell sosteneva che una delle caratteristiche principali del costruito idealtipico “Post-Industrial Society” fosse l’*intellectual technology*, un ‘gioco fra individui’ basato sull’informazione che aveva spodestato la predominanza industriale della tecnologia meccanica e del suo ‘gioco fra individuo e macchina’ (cfr. p. 116). In quella visione, cioè, la predominanza dell’informazione era anche lo strumento del passaggio socioculturale dal rapporto dell’uomo con la macchina al rapporto dell’uomo con l’uomo attraverso la macchina. Il nuovo, ora, viene sganciato dall’innovazione tecnologica, o perlomeno ne viene sganciato come fattore primario, per essere rilocalizzato sulla relazione fra tecnologia e trattamento della tecnologia: è questa relazione che viene a presentarsi come elemento di rottura. Tutto questo dovrebbe anche individuare il rapporto concettuale fra “post-industriale” e “new information age”, cioè garantirebbe a Bell un criterio di continuità discorsiva della sua analisi che già in origine era costruita sulla centralità della “knowledge”, della conoscenza come elemento del mutamento sociale nella società post-industriale. Eppure nel *Foreword 1999* questo rapporto concettuale non viene portato completamente alla luce: la questione della relazione fra le cosiddette nuove tecnologie dell’informazione e il panorama post-industriale viene liquidata in una sfocata dimensione metaforica al cui interno questi due elementi si fondono e si interscambiano confusamente. Non si capisce fino in fondo, cioè, proprio la relazione fra *Information Age* e *Post-Industrial Society* che dovrebbe contenere la realtà sociale contemporanea, non si capisce se vi sia una strutturazione gerarchica fra questi due elementi, se siano sinonimi nel discorso, dove finisca uno e cominci l’altro. Bell sembra francamente poco interessato alla questione, nella convinzione che la sua analisi di venticinque anni prima contenga già gli elementi necessari per interpretare la realtà contemporanea. Un’attenzione particolare merita, invece, il suo riferimento al

---

<sup>12</sup> Nel *Foreword 1999* Bell cita Jaspers e il suo concetto di Era Assiale (Achszeit) per caratterizzare il periodo fra il VI e il II secolo a. C. che vide l’irrompere della religione e della trascendenza trasversalmente a culture molto lontane geograficamente fra loro. Bell sostiene che una seconda era assiale vede come protagonista degli ultimi due secoli la tecnologia: “Is it too much to say that the past two hundred years have seen a new axial period, a ‘breakthrough’ in human powers that is the basis for the transformation of nature and of the material world?” (p. xiii).

riposizionamento delle categorie di spazio e tempo: Bell sembrerebbe tracciare una sorta di storia evolutiva della tecnologia che ha gradualmente riconfigurato il valore di quelle che ritiene le coordinate fondamentali della percezione. In questo senso si pone innanzitutto un problema “meccanico”: non è chiaro quanto questi ‘allargamento dello spazio’ e ‘restringimento del tempo’ siano stati prodotti dalla tecnologia e quanto dalla tecnica, cioè quanto dalle infrastrutture e quanto dall’*intellectual technology*. Inoltre, questa linea evolutiva suggerirebbe quasi un destino a priori della sociologia della comunicazione, un marchio a fuoco *ab origine* secondo cui l’innovazione tecnologica condurrebbe progressivamente alla riduzione di spazio e tempo attraverso la loro indicizzazione comunicativa: per Bell, l’ovvietà ineluttabile della “virtual reality” è costruita dall’impossibilità di un luogo, o porzione di luogo, di sfuggire, nascondersi e sottrarsi alla sua catalogazione nella tecnologia; il fatto che nessuna porzione del mondo possa esimersi dal sottostare a un indice di ricerca informatizzato materializza l’anello mancante attraverso cui il post-industriale lega a sé l’*Information Age*. E’ totalmente assente l’analisi critica del rapporto che lega il luogo alla sua rappresentazione indicizzata

Il riferimento a spazio e tempo può essere anche un indicatore importante attraverso cui valutare l’applicabilità della portata socio-culturale delle teorie di Bell all’Età dell’Informazione. Nel testo del 1973 Bell sostiene lo strutturarsi di una “eclipse of distance” come elemento caratterizzante della società di massa (p. 313): questa eclissi non si esaurisce nei cambiamenti prodotti dall’accelerazione delle infrastrutture riguardanti i trasporti e dalla diffusione dei mezzi di comunicazione di massa, ma coinvolge piuttosto la modificazione dell’esperienza del tempo (*experienced time*) delle persone, producendo un azzeramento della distanza che è anche sociale, estetica e psichica. Bell traccia un continuum concettuale fra la modificazione tecnologica che vede i mezzi di comunicazione di massa esclusivamente come agenti strumentali e le modificazioni socio-culturali e relazionali: la sua posizione sembra oscillare fra l’affermazione della primarietà tecnologica nella produzione del cambiamento e una sua configurazione strumentale come canale del cambiamento.

L’analisi prosegue in questa oscillazione prendendo come percorso assiale di riferimento la comunicazione, e individuando due aree problematiche che non sciolgono il dubbio. Nella prima area viene sottolineata la perdita di uno spazio di isolamento sociale (*insulating space*) inteso come capacità dell’individuo di restare distante dal flusso dinamico del suo essere sociale: qui Bell afferma che i mezzi di comunicazione di massa producono l’impossibilità da parte degli individui di emarginarsi dalle tematiche sociali e quindi il sorgere di una democrazia partecipativa spettacolarizzata, con i suoi rischi di reazioni a catena sulla base di principi emozionali piuttosto che razionali; il procedimento è, quindi, quello della semplice traslazione concettuale – riduzione della distanza geografica come riduzione della distanza sociale – in cui i mezzi di comunicazione affermano il loro puro carattere strumentale-mediale. La seconda area problematica individuata da Bell riguarda la sovrapproduzione di comunicazioni (*communications overload*): “Whatever else may be said about the twentieth century, it has produced the greatest bombardment of aural and visual materials that man has ever experienced in his history” (p. 316); l’individuo viene bombardato dal mondo che lo circonda e che ne richiede un’attenzione istantanea e una risposta simultanea. Secondo Bell ciò che in questa dimensione viene a eclissarsi è la distanza fra sfera pubblica e privata, e l’incapacità politica di poter prendere una decisione su poche variabili ben considerate: le variabili aumentano e complessivamente diminuisce il tempo della riflessione. Anche qui viene ad affermarsi il carattere quantitativo dell’informazione, cioè la totale noncuranza per le capacità di discernimento qualitativo dell’individuo che sembra preso in balia dall’agire strumentale della comunicazione. Da una parte si sostiene che le modificazioni di spazio e tempo non si esauriscono nel semplice potenziamento delle infrastrutture (reti di comunicazione e mass media), dall’altra, nel momento in cui si vuole analizzare la dimensione socio-culturale delle dinamiche prodotte, essa viene esaurita proprio nel carattere strumentale della tecnologia.

Per Bell sembra affermarsi unicamente una questione di *scala*.

Questo tema viene ripreso anche nel *Foreword 1999*: “As geography is no longer the controller of costs, distance becomes a function not of space but of time: and the costs of time and the rapidity of communication become decisive variables” (p. xlvii). Bell qui può parlare come se la rivoluzione fosse già avvenuta: eliminata la questione geografica della distanza, l’unico valore quantificabile resta quello temporale. I mercati non sono più ancorati ai luoghi, sono ovunque; le transazioni sono sempre più veloci e “volatili”; il tempo d’accesso diventa l’unica discriminante dei costi. Così la comunicazione viene ridotta a una funzione temporale della struttura dello scambio, tanto per riaffermare il suo carattere esclusivamente strumentale e di conseguenza il carattere mediale della tecnologia. E’ così che può trasparire il vago sentore di un’impronta neutralista-relativista nel giudizio sulla tecnologia: di sicuro l’opera di Bell, come quella di molti studiosi della comunicazione, è influenzata dai modelli cibernetici del trasferimento dell’informazione e dal modello di comunicazione di Shannon-Weaver; il medium, cioè, viene contemplato esclusivamente come un canale attraverso cui far transitare il messaggio e come tale, se già non lo fosse in origine, la sua incidenza va neutralizzata e i fattori di disturbo esterni al messaggio vanno rimossi.

Il punto di vista di Bell è improntato a una svalutazione dell’elemento tecnologico, a una sua considerazione come soggetto neutrale, ma allo stesso tempo ne fa la chiave attorno a cui ruota il mutamento post-industriale. Il paragrafo “Entering the Information Age” del *Foreword 1999* è disseminato di continui segnali in tal senso: fra questi segnali spicca la definizione di Internet come “a conduit, a packet-switching network along which messages are sent” (p. lvi), cioè un canale particolarmente perfezionato, la cui unica portata “rivoluzionaria” consiste nella possibilità di transito multimediale della rappresentazione: immagini, suoni, testi – la comunicazione via Internet è una comunicazione di scala, cioè permette di variare su uno spettro più ampio la scala della rappresentazione.

La *new Information Age* è una funzione delle misure di grandezza una volta che quelle di capacità sembrano essere svanite nelle costruzioni di *database* potenzialmente illimitati, la cui unica richiesta sembra quella di offrirsi come strumento per il gioco fra uomini.

La tecnologia diventa un problema di tecnica, cioè di trattamento. Mi sembra, da questo punto di vista, paradossale l’accusa di determinismo tecnologico che spesso viene rivolta a *The Coming of Post-Industrial Society*: nulla di più lontano da una valutazione della tecnologia come agente primario del divenire sociale.

E’, semmai, l’ambiguità di un atteggiamento di sopravvalutazione e svalutazione simultanee dell’elemento tecnologico la caratteristica dell’opera di Bell, tanto più se rapportata alla sua riapparizione nel panorama discorsivo sull’*Information Age*.

### **3.2. La conoscenza alla deriva nell’informazione: Bell nel carattere discorsivo.**

“The post-industrial society is an information society, as industrial society is a goods-producing society” (Bell 1973, p. 467): in tutto il testo del 1973, è l’unico punto in cui Bell affronta esplicitamente una correlazione fra post-industriale e informazione. A questa frase fa seguire una serie di considerazioni contenute nel giro di due pagine: il crescente numero di informazioni rende più incompleto il concetto stesso di informazione, ponendo un problema di rilevanza cui corrisponde un determinato valore economico da attribuire; l’informazione diventa più tecnica; aumenta la necessità di mediazione (“news is no longer reported but interpreted”); diventa difficile contenere l’informazione nei limiti entro cui può essere assorbita. Una trattazione così poveramente schematica sembra davvero poco in relazione alla frase d’apertura in cui Bell assegna all’informazione addirittura la stessa importanza dell’orientamento alla produzione di beni nella società industriale.

Kumar (1995) sostiene che l'idea portante di Bell fosse comunque quella del passaggio alla società di servizi, in cui il ruolo dell'informazione non era particolarmente articolato perché ritenuto secondario e conseguente. Solo in seguito, quindi, la rilettura di *The Coming of Post-Industrial Society* da parte dei sociologi entusiasti e dello stesso Bell, alla luce dell'avvento delle nuove tecnologie legate al computer, avrebbe prodotto uno slittamento semiotico tale da far coincidere il post-industriale con l'*Information Age* come se quest'ultima ne fosse un calco attualizzato. Eppure questo calco ha un motivo: non sarebbe altrimenti comprensibile la riverenza e l'incidenza con cui autori-chiave dell'Età dell'Informazione, fra cui lo stesso Castells, nonostante sia il meno inquadrato in questa "tradizione", citano l'opera di Bell e connettono la società dell'informazione a quella post-industriale. Probabilmente quello schema analitico e idealtipico (secondo la definizione dello stesso Bell) che corrisponde al concetto di società post-industriale si è rivelato il solco più facile da percorrere per una strategia discorsiva che mirava all'enfaticizzazione del cambiamento: certo, alcune linee generali di riferimento possono essere rintracciate nella teoria della *theoretical knowledge*, nel ruolo della tecnologia (pur nella sua ambiguità, come ho dimostrato prima) nel mutamento sociale, nella teoria portante della tripartizione della società in "realms", che concede un approccio sociologico non olistico e la possibilità di scomporre la complessità senza dover necessariamente illuminare le relazioni fra queste parti della società.

Di norma, il carattere discorsivo dell'*Information Age* ruota attorno a queste marche retoriche nel suo riferimento a Bell.

Eppure circoscrivere e inquadrare la questione su coordinate simili non coglie completamente gli aspetti davvero fondamentali di quel solco. La mia idea è che il solco non sia stato seguito per la sua profondità, una profondità fertile entro cui far germogliare e scivolare il significato del ruolo socio-culturale dell'informazione; il solco di Bell non è orizzontale ma verticale. E' un percorso che corre lungo l'elevazione della ricerca sociale verso le cime della scienza previsionale. Ciò che ha colpito il discorso sull'*Information Age* non sono stati tanto i costrutti teorici prodotti da Bell, ma il senso analitico che traspare dalla sua opera e che è orientato all'*identificazione totalizzante della possibilità con la realtà contestuale*. La sociologia di Bell è una sociologia che indica il panorama temporale davanti a sé e fa di questo *davanti* una strategia di assimilazione del presente. Bell è la *seminal figure* della futurologia. Solo alla luce di questa constatazione può essere dispiegata un'attenta analisi delle strategie concettuali di Bell che sono state assorbite come marche retoriche e fatte proprie dall'*Information Age* come carattere discorsivo.

Si prenda, per esempio, il primo livello fondamentale del quadro di Bell, cioè la sua scomposizione della società in tre parti o, più propriamente, tre domini (*realms*): questa direzione non viene assolutamente modificata dalla sua prima formulazione nel testo del 1973, ma anzi è riaffermata con forza nel *Foreword 1999*. Bell è convinto che la teoria sociale possa comprendere meglio la società se la pensa come composta di parti disgiunte, in netto contrasto con quelle che definisce 'visioni olistiche' riferendosi, per esempio, alle teorie marxiane e durkheimiane. Non chiarisce quali tipi di relazioni intercorrano fra queste parti, né illumina la strutturazione di queste disgiunture. A suo modo di vedere, i domini sono tre: il *sistema* tecno-economico, l'*ordine* politico e la *sfera* culturale. Le tre figure che descrivono questi domini non sono, ovviamente, scelte a caso: dietro l'idea di sistema, Bell intende indicare la dimensione fortemente interdipendente di tutte le variabili correlate al dominio tecno-economico; nel concetto di ordine si deve inserire, invece, non il carattere sistematico del dominio politico ma la sua capacità ordinante in senso direi hobbesiano, cioè come capacità di gestione contrattuale, legata alle norme e alle procedure, del fatto sociale; infine, la sfera rappresenta la dimensione permeabile e soffusa del significato socio-culturale e della sua produzione.

E' importante sottolineare come, sebbene nell'idea di Bell il passaggio a una società post-industriale comporti dei cambiamenti in tutti e tre i settori, al dominio tecno-economico viene affidato il ruolo guida e il rapporto preferenziale attraverso cui il mutamento sociale

viene costruito: “the post-industrial society deals with fundamental changes in the *techno-economic* sphere and has its greater impact in the areas of education and work and occupations that are the centers of this sphere. And since the techno-economic changes pose ‘control’ problems for the political order, we find that the older social structures are cracking because political scales of sovereignty and authority do not match the economic scales. In many areas we have more and more economic integration and political fragmentation” (p. xxxiii). Sono poco convincenti le affermazioni di Bell secondo cui il *techno-economic realm* avrebbe un ruolo esclusivamente di motore primario e non determinerebbe il tipo di cambiamenti delle altre due parti. Ha poco senso questa affermazione, dal momento che, non soffermandosi sull’articolazione dei rapporti fra i tre domini, sembra difficile immaginare che il soggetto promotore del mutamento non sia in qualche modo anche responsabile della tipologia dei singoli cambiamenti nelle tre parti. La tripartizione della società diventa, in realtà, puramente fittizia poiché i domini vengono strutturati proprio in maniera gerarchica in merito al mutamento: Bell, cioè, riproduce proprio quell’approccio olistico da cui vorrebbe sottrarsi e che è l’unico che può supportare la dimensione fondamentale della sua analisi del cambiamento, cioè la dimensione di *scala*, aspetto che si ricollega pienamente al discorso sulla comunicazione affrontato nel paragrafo precedente.

Il punto critico della società post-industriale sta nella sua sfida a far collimare le diverse scale di mutamento dei tre domini, così da ricomporre una totalità organica e ordinata.

Non solo, quindi, Bell riafferma un olismo sociologico della società, ma lo *desidera*<sup>13</sup>.

Ora, questa unione fra desiderio e scala costituisce la struttura fondativa attraverso cui la ricerca sociale muta in scienza previsionale e la critica si trasforma in futurologia: “(...) I was not predicting the future but writing what German philosopher Hans Vaihinger called an *als ob* an ‘as if’, a fiction, a logical construction of what could be, against which the future social reality could be compared in order to see what intervened to change society in the direction it did take. Twenty-five years later, the interested reader can judge not how accurate I was (...), but how the features of society today compare with the world of a quarter of a century ago” (p. xx). La differenza fra predire il futuro e indicarlo, fra *will be* e *as if*, è in effetti *solo un problema di scala*: nello scartare l’idea di un quadro previsionale della sua ricerca, Bell in realtà ne afferma proprio il carattere logico-strumentale della possibilità-come-presente. In Bell, la linea del limite fra previsione e possibilità viene attraversata continuamente in un senso e nell’altro e assottigliata a ogni passaggio, mentre la strategia discorsiva sull’*Information Age* non avrà dubbi nell’eliminare questo debolissimo limite e fondere le due dimensioni.

Tuttavia, il livello d’analisi che probabilmente più di tutti deve essere ricentrato nell’ottica del sodalizio fra post-industriale e futurologia, riguarda il rapporto (mai chiaro in Bell) fra conoscenza e informazione. Come ho detto prima, *informazione* per Bell è un concetto sfumato, tralasciato e poi ripreso, a tratti nascosto in quello di *theoretical knowledge*. In *The Coming of Post-Industrial Society*, Bell afferma che: “What is distinctive about the post-industrial society is the change of the character of knowledge itself. What has become decisive for the organization of decisions and the direction of change is the centrality of theoretical knowledge – the primacy of theory over the empiricism and the codification of knowledge into abstract systems of symbols that, as in any axiomatic system, can be used to illuminate many different and varied areas of experience. Every modern society now lives by innovation and the social control of change, and tries to anticipate the future in order to plan

<sup>13</sup> Mi sembra molto interessante, come sempre mi capita per l’autore che sto per citare, il punto di vista di Mark Poster sull’opera di Bell. La sua è una critica linguistica e semiotica attraverso cui emerge l’ansia totalizzante del discorso postindustriale: in particolare Poster rinviene nell’atteggiamento di Bell di tradurre quelle che sono semplici sue ipotesi nella certezza del linguaggio scientifico, il principio attraverso cui promuove una percezione distorta e totalizzante dell’idealtipo postindustriale nel lettore. Scrive Poster: “By dressing the assertion in the garb of science the author is doing things to the reader, commanding a reordering of the reader’s perception of what is important in the social field. He is not merely transmitting knowledge. And this reordering is at the level of the social totality, not at the level of particular phenomenon” (1990, p. 25)

ahead” (1973, p. 20). La società post-industriale è fortemente e intimamente connessa al ruolo decisivo della *theoretical knowledge*, cioè quel tipo di conoscenza che può essere codificata in un sistema astratto da poter trasformare e realizzare come innovazione sociale: è soprattutto nell’innovazione tecnologica e nel rapporto con la scienza applicata che si rivela il ruolo determinante e predominante della conoscenza teoretica nel divenire sociale del post-industriale: secondo Bell, il mutamento della struttura sociale passa per l’affermazione del principio cognitivo-teorico attraverso il suo sviluppo nel settore occupazionale e della produzione dei beni con il sopravvento dei servizi. Non solo: ciò che contraddistingue la *theoretical knowledge* è la possibilità di spingere la sua astrazione verso la codificazione del futuro sociale da pianificare attraverso l’attuazione delle strategie da lei suggerite. Mi sembra un evidente ulteriore tassello che unisce l’asse interpretativo postindustriale/futurologia, ma anche la conferma che in Bell il ruolo della tecnologia è sottomesso alle dinamiche di un soggetto esterno (in questo caso la conoscenza teoretica) e quindi ben lontano da una sua assunzione in chiave determinista. In questo quadro l’informazione è la grande assente: sembra dissolversi nella conoscenza o ridursi all’aspetto connettivo, alla manifestazione linguistica della *theoretical knowledge*. Nel *Foreword 1999* il punto di vista di Bell potrebbe apparire immutato; ma nel suo linguaggio è ormai filtrato il motivo dell’informazione: “Perhaps the most common word in all the discussions about data, information and knowledge is *explosion*. (...) Equally, there is confusion because terms become conflated: data become interchangeable with information and information becomes equated with knowledge” (p. lxi). Nel riaffermare il criterio quantitativo (*explosion*) come indicatore fondamentale di qualsiasi verità sociologica, Bell sembra aver compreso che gli elementi della questione si sono complicati: la sua soluzione si sviluppa nella ricerca di una distinzione terminologica fra quei concetti che non può considerare sinonimi ma vuole ordinare per il suo desiderio di scala. Nelle definizioni che seguono identifica “data” come una sequenza di eventi o statistiche presentata in una modalità *ordinata* (ordered fashion), e “information” come la possibilità di produrre significato attraverso l’individuazione della relazione contestuale fra i diversi “data” in un’argomentazione *organica*.

Molto più sofferta è, invece, la sua definizione di “knowledge”: Bell rigetta l’esclusività del punto di vista del conoscente così come di quello del conosciuto, a favore del principio della verificabilità ancorata ad una teoria o ad un contesto: “Information is knowing about news, events, and happenings. Knowing of the significance of events comes from the knowledge verified by context or theory” (p. lxiii). Si chiude così il quadrato magico attorno alla relazione triangolare conoscenza-teoretica/sistema-di-astrazione/schema-di-azione: da qualunque parte lo si guardi si dimostra come un insieme ordinato e coerente che deve rispondere unicamente alla sua dimensione scalare. Ogni elemento è ricondotto alla sua relazione di totalità (linguistica o concettuale) con il principio della conoscenza teoretica e della sua codificazione attiva in quanto novità e innovazione tecno-scientifica indirizzata al cambiamento della società in una nuova società. Uno dei bersagli della critica è proprio questa prospettiva che unisce il valore astratto della conoscenza teoretica con il desiderio olistico di una nuova società realizzata su scale perfette; di solito, tuttavia, la critica stessa rimane impantanata nella dimensione scalare o si concentra esclusivamente sulla verificabilità o meno (dando ragione così alla teoria della conoscenza proprio di Bell!) della nuova società, tralasciando il nesso discorsivo fra conoscenza-informazione-predizione come marca retorica: è la situazione migliore proprio per affermarne il potere strategico.

Persino Webster sembra spesso tentato di ridurre la complessità socio-culturale delle questioni sollevate *dal* e *nel* carattere discorsivo sull’*Information Age* a una semplice alternativa nuova/vecchia società. D’altronde il suo punto di partenza in *Theories of the Information Society* è squisitamente negativo, teso a confutare l’idea di un nuovo ordine sociale nella conferma di una continuità delle strutture fondamentali con il passato: non compie un passo in avanti rispetto a questo. La sua critica è posizionata in un punto ben preciso e determinato con la pretesa di essere trascendente rispetto all’oggetto di studio. Si

trova costretto ad affermare che la quantità di informazione con cui le tipologie di impiego professionale e il divenire sociale sono certamente in continuo aumento: a questa inevitabile constatazione fa corrispondere un rovesciamento negativo dei termini per cui dire che c'è più informazione non fa della società contemporanea una società dell'informazione. Già, ma allora cosa vuol dire?

Il suo posizionamento vuole essere stabile, ma sotto i piedi il terreno gli si muove verso il fascino del carattere discorsivo: rimanere esterni è impossibile. Proprio il passaggio in cui viene analizzato il costrutto della *theoretical knowledge* delinea questo tentennamento di Webster. Dopo averne evidenziato la portata fondamentale nel sistema concettuale di Bell, Webster insiste sulla difficoltà di attribuire un significato definito al termine: "Theoretical knowledge is undeniably an arresting idea, one which does, prima facie, define a new type of society which hinges on the generation and use of information/knowledge. (...) Nonetheless, a major difficulty with this notion is defining with any precision what is meant by theoretical knowledge" (2002, p. 54). L'assunzione della conoscenza teoretica come elemento base attraverso cui viene configurata ogni innovazione sociale, ogni mutamento (come sostiene Bell), davvero potrebbe rappresentare il principio di un nuovo ordine sociale: il problema è l'ambiguità (non inusuale, come abbiamo visto) con cui Bell definisce cosa sia la conoscenza teoretica. In questo non si può che concordare con Webster: il problema è che il suo percorso critico intende fermarsi qui, senza mettere in luce quali tipi di meccanismi possano instaurarsi a livello discorsivo fra conoscenza teoretica e informazione, fra postindustriale e futurologia. A un livello terminologico individua alcune ambiguità ma le lascia stese per terra ad essicarsi al sole della sua visione trascendente. Per Webster *information* e *knowledge* sono, dopo tutto, sinonimi, o quantomeno lo sono per Bell e tanto basta.

Il confondere informazione e conoscenza è, al contrario, proprio un tratto caratteristico delle marche retoriche nel discorso sull'*Information Age*, e pur concedendo che si deve a Bell questa ambiguità, ciò non toglie che molta critica non fa che riprodurlo.

Le conclusioni di Webster rimandano a un altro testo scritto insieme a Robins in cui si afferma: "(...)nel migliore dei casi si può concludere che la *theoretical knowledge* è più in evidenza di una volta, ma siamo ben lontani dalla conclusione che si tratti della forza preminente nella società e che rappresenti un punto di svolta decisivo nella storia. Pur ammettendo che la *theoretical knowledge* sia oggi più centrale, ciò non sembra rappresentare un nuovo ordine, un superamento del capitalismo. Dal nostro punto di vista (...), la diffusione dell'informazione/conoscenza, inclusa la *theoretical knowledge*, è stata più determinante per l'estensione e il consolidamento delle relazioni capitalistiche a livelli sempre più profondi dell'esistenza e su scala geografica più ampia. È stata questa la logica che ha predominato, ed è da questa razionalità che gli sviluppi informazionali sono stati corrotti" (Robins-Webster 1999, p. 126). Sembra abbastanza chiaro lo "standpoint of view" da cui muove la critica Webster: nessuna società può dirsi nuova se non muta il suo ordine legato al predominio del sistema capitalistico. Questo sistema è un cannibale che corrompe ogni aspetto sovrastrutturale, inclusi gli sviluppi legati all'informazione (sempre confusa attraverso il segno "/" con la conoscenza). Il suo sguardo è concentrato sull'ordine e sulla stabilità dell'origine critica: un metodo radicalmente diverso da quello che si vuole adottare in questa ricerca.

Malgrado ciò, le intuizioni di Webster sono fondamentali e molte scarsamente confutabili: ciò che gli si può rimproverare è, appunto, questa distanza che gli impedisce di andare oltre il suo obiettivo di riaffermare la continuità con il passato. Ciò che è straordinariamente importante evidenziare in un approccio al carattere discorsivo sull'*Information Age* è, invece, la *continuità con il futuro* dell'opera di Bell, proprio come suggerisce Castells (naturalmente con un altro spirito) nella copertina della nuova edizione di *The Coming of Post-Industrial Society*: tutte le ambiguità di Bell non fanno che condurre nella direzione di queste marche retoriche.



Gran parte delle critiche e delle analisi dell'opera di Bell dovrebbero, dunque, partire da queste coordinate fondamentali invece di sviluppare uno sguardo esterno al motivo previsionale e, quindi, difficile da sostenere senza ricadere nelle maglie del carattere discorsivo: il sodalizio fra post-industriale e futurologia è proprio uno degli assi attraverso cui le marche retoriche esercitano il loro potere organicamente, e ignorarlo o sottovalutarlo vuol dire rinunciare a intraprendere la direzione di quel posizionamento critico che deve scardinare la costellazione.

### **3.3. La marca retorica della possibilità-come-presente: i limiti dell'illimitato.**

Crediamo nel potenziale di ogni persona, ed è questo che ci dà l'ispirazione per creare software in grado di realizzarlo. Per noi, il vero valore del nostro software è nelle possibilità che offre a chi lo utilizza. In Microsoft vediamo il mondo non solo come è, ma come potrebbe diventare. “Your potential. Our passion”

Con queste parole viene presentata nel Febbraio 2003 la prima campagna pubblicitaria istituzionale della Microsoft, la prima, cioè, dedicata al marchio e non ad uno dei suoi prodotti.

I motivi per cui dopo quasi trenta anni di dominio indiscusso del mercato Microsoft si sia decisa a farsi pubblicità possono essere molteplici ma sono comunque laterali rispetto al discorso sull'*Information Age*: quindi, non ho intenzione di occuparmene.

Ciò che invece mi interessa è proprio il significato della campagna pubblicitaria, molto più eloquente delle risibili incursioni letterarie di Bill Gates nel carattere discorsivo sull'Età dell'Informazione (ottimo sonnifero il suo libro-manifesto *La strada che porta a domani...*).

La situazione di partenza della pubblicità è di solito uno spaccato di vita quotidiana: l'attesa a una fermata della metropolitana, il gioco di un bambino in una casa avvolta dalla luce di un pomeriggio estivo, l'appello di una classe elementare nel giardino della scuola...

I protagonisti sono sempre giovani, preferibilmente bambini. A un certo punto sulla realtà quotidiana cominciano a comparire delle linee incerte come se una matita disegnasse sull'immagine: gradualmente queste linee compongono in trasparenza delle immagini/visioni di oggetti che fanno slittare il tempo e il luogo della rappresentazione senza, però, nasconderla, ma lasciandola bene in vista.

Nell'immagine-sovrapposta-disegnata si viene a comporre il futuro possibile della persona (bambino o ragazzo) protagonista dello spot, come se fuoriuscisse dalla sua immaginazione o come se fosse la predizione della certezza del suo futuro (naturalmente l'ambiguità è voluta).

Il *pay-off*, termine che nel gergo pubblicitario indica lo slogan principale trasversale a tutta la campagna, recita: “Your potential. Our passion”. La voce fuoricampo sottolinea il ruolo strumentale dell'azienda Microsoft e dei suoi prodotti software, unico agente che si mette al servizio del potenziale degli individui.



Fig.1



Fig. 2

Figg. 1-2. Campagna pubblicitaria Microsoft (McCann-Erickson 2003)

Microsoft aiuta a vedere/realizzare il proprio futuro.

La comunicazione che produce questo messaggio pubblicitario è esemplare di gran parte delle caratteristiche profonde attraverso cui le marche retoriche affermano il loro potere nel carattere discorsivo; il suo significato agisce, come spesso accade per l'*Information Age*, sulla strutturazione di livelli molteplici e ambigui, tesi alla costruzione di un quadro organico e totalizzante:

- 1) *La tecnologia è assente.* E' nascosta nella costruzione semiotica del testo: nel campo visuale non è contenuto nessun elemento che possa rimandare all'apparato tecnologico, situazione singolare se si pensa che quasi sempre è attraverso la potenza della *tecnologia manifestata* che si è prodotta la comunicazione dei prodotti tecnologici e informatici. Di solito l'ambiente era quello super-integrato da casa/laboratorio in cui, attraverso l'utilizzo di un linguaggio scientifico, si intendeva accreditare le meraviglie dell'innovazione. Nulla di più lontano dal carattere discorsivo: la tecnologia viene così ricondotta al suo carattere puramente strumentale, alla sua concezione shannon-weaveriana come canale la cui incidenza deve essere ridotta e eliminata. La tecnologia non c'è: conta solo ciò che si può fare grazie a lei. Persino gli effetti del suo utilizzo sono normalizzati nella rappresentazione di una realtà disegnata a matita: la matita si può cancellare, l'inchiostro no. Il software è il tratto invisibile attraverso cui parla la possibilità-come-presente.
- 2) *Il presente e il futuro si producono attraverso un gioco di specchi-trasparenti significato dalla simulazione.* Qui la comunicazione delle marche retoriche è al suo massimo di espressività ambigua e moltiplicata. Innanzitutto la scelta dello sfondo come evento quotidiano connota la pervasività del futuro che incombe sul soggetto in ogni suo momento sociale: pensare al futuro è un'atmosfera pervasiva, da qualunque situazione o soggetto venga innescata. In secondo luogo il futuro si sovrappone alla realtà secondo una relazione che non è semplicemente primo-piano/secondo-piano: il gioco di trasparenze afferma che il futuro è l'azione di uno schema simulato nella realtà. La realtà è orientata al futuro attraverso la produzione di scenari simulati e quindi possibili, ma la realtà è tale in quanto può essere realizzata solo attraverso il futuro predetto. Ciò che non verrà realizzato resterà una linea di matita su un foglio ormai bianco e non sul foglio del reale quotidiano. Paradossalmente, ciò che viene presentato come certo è ciò che sarà. Ciò che è certo è potenziale e non possibile: nell'idea di potenza è contenuto un ancoraggio semantico più forte con la sua realizzazione di quanto non suggerisca il termine possibilità. Il potenziale è a un passo dall'essere realizzato: basta riempire di realtà gli spazi e le linee che il software/simulazione ha tracciato (per il momento) come matita. L'informazione non è più sull'*essere* ma sul *sarà*: non ha a che fare con la conoscenza (ulteriore passo in avanti della futurologia rispetto a Bell) ma con la simulazione di scenari futuri: il che lascia il campo dell'etnografia critica aperto alla questione della rappresentazione dell'esperienza, dell'esperienza della rappresentazione e della rappresentazione come esperienza.
- 3) *La punteggiatura è il segno dell'ambiguità.* Si prenda in considerazione il pay-off "Your Potential. Our Passion": può essere scomposto evidentemente in due momenti in cui vengono evocati il potenziale dell'utente e la passione dell'azienda che si mette al servizio della sua valorizzazione. Il significato risiede nella relazione fra queste due componenti e l'elemento che ne struttura l'ordine è sicuramente la punteggiatura: a un livello trasparente il punto indica una cesura, l'irruzione di una barriera che dovrebbe preservare il primo momento dal secondo, riproponendone una relazione ordine/subordine e la salvezza dello *Your* da qualsiasi invadenza dello *Our*. Il messaggio sottinteso a quel punto dovrebbe essere il segno "+" nel senso che solo il potenziale dell'utente *più* la passione del software per realizzarlo possono

produrre il futuro atteso. In realtà la bellezza di quel punto sta nel vuoto che nasconde dietro, poiché la passione del software non risiede nella realizzazione del potenziale, ma *nel potenziale stesso*: quello che appare configurarsi da una parte come la non invasività della tecnologia in quanto puro elemento strumentale, si riafferma come verità imprescindibile della possibilità-come-presente. Sarà pure uno strumento ma è l'unico strumento che permette non solo di *realizzare* ma anche di *vedere* quale sia il potenziale dell'utente. E' insieme matita e realtà. Your potential (is) our passion.

La connessione con la futurologia mi sembra evidente: il riferimento è troppo marcato perché possa sfuggire. Credo che in gran parte della letteratura scientifica che si è occupata di *Information Age* sia stato sottovalutato il ruolo della scienza previsionale e non si sia abbastanza indagato su quali marche retoriche abbia lasciato in eredità al carattere discorsivo. Dirò di più: sono convinto che la futurologia rappresenti il cuore di tenebra attraverso cui viene tracciata la rete discontinua e totalizzante del carattere discorsivo nella costruzione dell'esperienza digitale secondo il principio della simulazione.

Nella futurologia, l'informazione attraverso il carattere discorsivo non è più confusa con la *conoscenza* (pur nella maldestra definizione di Bell) ma con la *simulazione*, cioè un principio di tipo predittivo strutturato come quadro possibile-potenziale e allo stesso tempo come presente. Un *potenziale presentato*, nel doppio senso che questo termine assume nel riferimento temporale al presente e a quello dell'azione di sottoporre, dell'essere sottoposto. E questo ne costituisce proprio il limite nascosto e ambivalente nelle marche retoriche, cioè il carattere *presentato* del potenziale come illimitato: il limite dell'illimitato.

La questione si fa ancora più complessa se si pensa che, come suggeriscono Kraus (con una straordinaria capacità anticipatoria) e Kumar (cfr. nota 10, p. 20), questa operazione di *presentare* il futuro viene realizzata nel carattere discorsivo attraverso l'utilizzo di categorie interpretative *passate* e riconducibili a correnti classiche dell'analisi sociale: in realtà non c'è nessuna rottura analitica rispetto all'avvento di questa nuova era, ma tutto sembra configurarsi come un'evoluzione naturale della storia del progresso. E', questa, un'ulteriore marca retorica che intende spiazzare anche ogni sguardo critico, incatenandolo proprio sul passato per nascondergli il nesso fra simulazione e informazione nella possibilità-come-presente. Nell'ambito dei suoi studi sulla società dell'informazione, Webster (2002) giustifica la sua scelta di trascurare la futurologia perché è convinto che si esaurisca in Bell: mentre il testo di Bell è un "good-bad book", quelli dei futurologi sono semplicemente "bad books" e come tali, a suo parere, sono secondari rispetto a un'analisi critica, o vengono citati esclusivamente quando si tratta di ricordare che c'è una corrente all'interno del carattere discorsivo che arriva ad affermare di essere ormai alle soglie di una nuova società, più libera, più giusta, più democratica, più... Il tema del nuovo ritorna e incatena lo sguardo. Mattelart, già decisamente inferiore a Webster nella portata del suo discorso critico, scrive: "La futurologia tecnologica allestisce lo scenario che presiede alla costruzione delle idee incaricate di annunciare, se non di spiegare, che l'umanità è alle soglie di una nuova 'età dell'informazione' e, pertanto, di un nuovo universalismo" (2001, p. 68). Anche qui viene enfatizzato lo scenario della novità sociale, dell'universalismo (l'ansia totalizzante presente anche in Bell) ma non della simulazione, se non come riferimento puramente descrittivo alla stima previsionale. Il principio della simulazione che trapassa nel carattere discorsivo è, invece, una marca retorica che trova certamente il suo panorama/scenario originale in Bell, ma che afferma se stesso solo grazie alla futurologia.

Normalmente la corrente futurologica viene circoscritta al nome di alcuni autori come Masuda, Stonier, Naisbitt, Toffler e alle riviste *Futurist* e *Wired*. Non ritengo rilevante, tuttavia, tracciare una storia della futurologia, anche perché ne sono già state delineate di ottime e non vi è motivo di aggiungerne un'altra (cfr. Kumar 1995, Mattelart 2001). Ciò che intendo fare è analizzare brevemente il contributo di due opere fondamentali nella corrente

futurologica, *Lo choc del futuro* di Toffler e *Essere digitali* di Negroponte, e ricontestualizzarne il significato all'interno del dibattito critico e del carattere discorsivo sull'*Information Age*.

L'attribuzione dell'opera di Negroponte alla futurologia è inusuale: eppure le caratteristiche del suo lavoro combaciano perfettamente non solo con le tematiche della corrente futurologica, ma soprattutto con il significato che queste acquisiscono come marche retoriche all'interno del carattere discorsivo. Sia da un punto di vista stilistico che teorico. Purtuttavia, il discorso di Negroponte è oltre la futurologia, nel senso che travalica la visione classica dell'informazione slittandola verso la sua manifestazione digitale. Con Negroponte si struttura il trapasso delle tematiche del post-industriale nell'identificazione della tecnologia digitale e del suo linguaggio: "Si è discusso così tanto e a lungo sul passaggio dall'era industriale a quella post-industriale (o dell'informazione), che magari non ci siamo neanche accorti che stiamo entrando nell'era successiva, che possiamo chiamare della post-informazione<sup>14</sup>. L'era industriale, considerata sostanzialmente un'era di atomi, ci ha dato il concetto di pro-duzione di massa, basata sull'uniformità e ripetitività dei processi produttivi. L'era dell'informazione, quella dei computer, ha utilizzato ancora il concetto di economia di scala, ma con minori vincoli di spazio e tempo. La fabbricazione dei bit può avvenire dappertutto, in ogni momento; per esempio, la si può spostare dalla borsa di New York a quella di Londra o Tokyo, come si farebbe in una fabbrica con tre macchine utensili poste una accanto all'altra" (1995, p. 169). Raramente in così poche righe possono concentrarsi tante marche retoriche del carattere discorsivo. C'è la riproposizione della sterilità di un dibattito sulla nuova era per poi riaffermarne l'effettualità. C'è il passaggio dalla produzione materiale industriale a quella immateriale dell'informazione come bit (degno di nota il "post-informazione"). C'è l'appassionata tematica dello spazio e del tempo in via di dissoluzione e non deve sorprendere se come esempi spaziali vengono citate le borse-valori, cioè i luoghi in cui più si manifesta la continuità col sistema capitalistico (il controsenso che afferma il carattere discorsivo con la sua ambiguità). Webster deve essere sobbalzato leggendo queste righe.

In realtà è il quadro concettuale entro cui Negroponte incornicia le sue previsioni ottimistiche ad essere significativo, e cioè il passaggio dagli atomi ai bit: questo mutamento è un'azione inarrestabile per ogni singola dimensione del divenire sociale, un'azione la cui portata sembra non conoscere esaurimento e limitazioni. Se si astraie il discorso da quella che – ormai dovrebbe essere chiaro – è una delle marche retoriche più forti (il dibattito sulla "nuova era"), può risultare interessante osservare come in Negroponte, l'avvento del bit si traduca in una semplice sottomissione del materiale all'immateriale attraverso il cavallo di battaglia della dissoluzione spazio-temporale. Un esempio piuttosto esplicito è la sua risposta al famoso slogan di McLuhan 'il medium è il messaggio': "Nel mondo digitale il mezzo non è più il messaggio. È giusto una sua materializzazione. Partendo dagli stessi dati si possono avere automaticamente diverse materializzazioni di un messaggio. In futuro, chi trasmette invierà un flusso di bit che (...) potranno essere convertiti dall'utente in molti modi differenti. Gli stessi bit potranno essere visti dallo spettatore secondo prospettive diverse" (p. 69). In questo senso, Negroponte afferma due livelli discorsivi. Da una parte vi è, appunto, l'idea che l'avvento dei bit voglia dire la trasformazione del materiale in qualcosa di superfluo, qualcosa che svanisce e evapora nella possibilità illimitata delle sue diverse realizzazioni: il bit immateriale, oltre che viaggiare sopra le dimensioni di spazio e tempo, può assumere qualunque morfologia a seconda della volontà dell'utente. Viene cioè affermato il principio dicotomico materiale/immateriale nell'idea che ciò che è immateriale oltre che più maneggevole è più libero di farsi trattare. D'altra parte Negroponte intende iscrivere la sua analisi nella marca retorica dell'annullamento dell'incidenza della tecnologia: il suo è un

---

<sup>14</sup> Sia Bell, nel *Foreword 1999*, che Negroponte strutturano la propria analisi in una continua ricerca dell'oltre temporale: per Bell l'accelerazione tecnologica dell'ultimo decennio deve essere concepita come una *new information age*, Negroponte parla di post-informazione.

passaggio perfetto in cui il bit è talmente immateriale che la tecnologia che lo supporta non può avere più alcuna importanza, è, cioè, il trionfo del sogno cibernetico della riduzione del rumore, del modello di comunicazione di Shannon-Weaver, dello strumentalismo tecnologico. Negroponte è più avanti di Bell in questo, poiché ha trovato nel rovesciamento dell'idea di McLuhan, il modo attraverso cui risolvere una delle ambiguità di *The Coming of Post-Industrial Society*: la centralità del mutamento avviene nel bit e non nell'asse conoscenza/tecnologia, il medium è talmente medium che non deve nemmeno essere più nominato. Allo stesso tempo, l'obsolescenza di ciò che egli considera come materiale incastra i pezzi del puzzle in modo che la visione totale possa affermarsi nella *presentabilità* del futuro: *Essere digitali* è un libro scritto al presente, poiché una volta rimossi i vincoli della materialità del reale nulla vieta di vedere il futuro esclusivamente come un'accelerazione delle tendenze ritenute oggettive del presente stesso. Il passaggio al bit diventa, allora, un passaggio speculare ad una teoria del futuro più importante della materialità del presente, un problema di scala (in questo la lezione di Bell è pienamente recepita) e di *gap* che deve colmare quello spazio interstiziale fra l'*ormai* e l'*essere*: il *sarà* è già scomparso dal quadro, come dal titolo.

L'analisi di Negroponte è più incentrata sugli elementi della tecnologia del linguaggio attraverso cui il futuro si presenta<sup>15</sup>: non gli interessa descrivere le dinamiche socio-culturali di ampia portata che l'essere digitali innesca, paradossalmente gli interessa solo far vedere quali possibilità materiali della realtà quotidiana comporta. Il testo è continuamente avviluppato su una quantità interminabile di esempi del digitale nella quotidianità: sport via cavo, lavoratori che possono nascondere in quale parte del mondo si trovano, l'arte che si incrocia con l'elaboratore elettronico... Sparando alla cieca, come si suol dire, qualche bersaglio viene certo colpito: ma qui non si vuole verificare se le previsioni dei futurologi siano state o possano essere azzeccate, poiché condurrebbe la critica, nella sua illusione di essere distante, direttamente nel carattere discorsivo. Non è nella veridicità del futuro previsto che deve posizionarsi lo sguardo critico ma nell'idea della certezza che esiste qualcosa di illimitato rispetto alle nuove tecnologie che viene limitato nel concetto di predizione/previsione e non nella possibilità. Più avanti, in questa ricerca, tratterò il modo in cui i tecno-entusiasti di stampo deleuziano incatenano anche la possibilità senza bisogno di *presentarla* come fanno i futurologi. Ma al momento è importante insistere sul fatto che all'interno del carattere discorsivo sull'*Information Age* ci sia una trama che connette, grazie alla futurologia, gli elementi discontinui del principio di simulazione, del ragionamento per scala, del desiderio di totalizzazione e del nuovo, attraverso la possibilità-come-presente.

Se Negroponte si occupa di bit, il quadro di Alvin Toffler non si esaurisce certamente in un'analisi sull'asse dualistico materiale/immateriale (altra decisiva marca retorica, dunque) ma aspira a configurarsi come descrizione totale della società. Un ritorno più marcato a Bell, se si vuole, ma d'altronde il periodo in cui Toffler scrive *Lo choc del futuro* è quello in cui la futurologia è sottoposta alla spinta più potente di *The Coming of Post-Industrial Society*.

Mattelart (2001) definisce Toffler un *professional prognosticator ex marxista*, intendendo evidenziare il doppio binario su cui corrono i suoi best-sellers: da una parte risalta il vago sentimento di una tendenza rivoluzionaria per una società più libera, dall'altra la strutturazione di questa rivoluzione viene inquadrata nell'ineluttabilità di processi contenuti nel presente le cui dinamiche future possono essere previste, anzi devono esserlo per fare fronte agli *chocs* che comporteranno. In questo passaggio alla necessità della predizione dell'ineluttabile risiede il salto professionale del suo operato: in un certo senso l'ombra *ex-marxista* può essere rintracciata proprio in questo concetto degli intellettuali come soggetti preposti alla preparazione delle masse alla rivoluzione, solo che in questo caso, ovviamente, le tendenze del mutamento non vanno ricercate nella presa di coscienza di un segmento delle

<sup>15</sup> Su questo influisce, senza dubbio, il suo ruolo di direttore del MediaLab-MIT di Boston negli anni in cui scrive *Essere digitali*. La sua visione è una visione talmente interna alla tecnologia che appunto tende a farla scomparire.

masse (il proletariato), ma nell'affermazione del progresso tecnologico e del suo destino già prefigurato. *Lo choc del futuro* è, appunto, il testo che offre più spunti in questa direzione: "Il libro sostiene in modo persuasivo, spero, che se l'uomo non imparerà rapidamente a dominare il ritmo del mutamento nelle sue questioni personali, nonché nella società come un tutto, saremo condannati a una crisi generale della capacità di adattamento" (1970, p. 4). Il punto di partenza di Toffler si situa al di là della domanda sull'esistenza o meno di una nuova società o su quali criteri questo possa stabilirsi: il mutamento è già assunto come dato evidente e logica insopprimibile del divenire sociale attraverso il progresso tecnologico. La storia è, certo, una linea verso il futuro, ma è anche una linea che trapassa al futuro attraverso un'innovazione sempre più accelerata: la velocità, la scala del mutamento è un qualcosa che rischia di sfuggire di mano all'individuo, in prima istanza, e alla società come un tutto in seconda battuta. Ciò che chiede Toffler è un patto con il futuro: cioè il futuro viene dato come soggetto già esistente che incombe sugli individui e con cui è necessario confrontarsi attraverso strategie vincenti dell'adattamento. L'essere umano, storicamente determinato nella sua capacità di adattamento all'ambiente esterno che lo circonda, si trova ora circondato dal futuro: con Toffler l'*environment* non è più la dimensione quotidiana del reale ma del futuro in qualità di presente, il segno della matita che si sovrappone alla quotidianità ingabbiandola e richiedendo di essere riempito di realtà. Più volte, nel corso del testo, Toffler afferma che la sua è una teoria dell'adattamento e che questo adattamento ha a che fare con una dimensione scomposta del mutamento sociale in cui oltre che valutarne gli effetti ne deve valutare la velocità: dall'incrocio di queste due variabili devono scaturire le strategie di resistenza, una resistenza che affermi il potenziale del mutamento e ne favorisca un assorbimento indolore e 'drogato', non certo un rifiuto. Domare il futuro. Nella parte decisiva in cui Toffler analizza proprio lo choc del futuro emerge con chiarezza il quadro della situazione in cui pretende di circoscrivere il mutamento: egli localizza lo choc nella dimensione psico-fisica individuale, come se questa fosse unicamente un bersaglio del fatto sociale. Diverso sarebbe se Toffler associasse a questa idea un movimento di riconversione dall'individuale al sociale attraverso un'analisi etnografica che non si riducesse (come troppo spesso fa) alla suggestione di banali similitudini: sottesa alla sua idea permane un'ambiguità di fondo che non scioglie completamente il significato della 'società come tutto'; non si capisce se questo tutto è il tutto tecnologico che produce il mutamento, oppure è il tutto che si deve ricreare dalla somma degli individui adattati. Ma anche volendo ammettere che Toffler intraveda una dimensione tensiva più dinamica fra individuale e sociale, lo schema previsionale resta il nodo significativo della sua teoria dell'adattamento, *sopra* l'individuale e il sociale: è, indubbiamente, una strategia politica della pianificazione come dominio sulla tecnologia, una pianificazione che può strutturarsi sul ricorso agli intellettuali in quanto luogo e parete dell'assorbimento<sup>16</sup>.

Ma a dover essere domata non è solo la tecnologia: "Soltanto quando coloro che prendono le decisioni potranno disporre di migliori previsioni degli eventi futuri, e quando, per approssimazioni successive, accresceremo l'esattezza della previsione, i nostri tentativi di controllare il mutamento miglioreranno in modo percettibile. Infatti, supposizioni ragionevolmente precise sul futuro sono una condizione preliminare per capire le conseguenze potenziali delle nostre azioni. E senza possibilità di capire il controllo del mutamento è

<sup>16</sup> "Sul piano delle conseguenze sociali, una nuova tecnologia potrebbe essere sottoposta per l'approvazione a gruppi di studiosi del comportamento – psicologi, sociologi, economisti, cultori della politica – i quali determinerebbero, come meglio fosse loro possibile, la probabile portata del suo impatto sociale in momenti diversi del tempo. Nel caso di innovazioni il cui impatto fosse grande, l'ufficio di valutazione tecnologica potrebbe essere autorizzato a chiedere una legislazione restrittiva, o ottenere una ingiunzione che imponga il rinvio, fino a quando non fossero stati completati gli studi e le pubbliche discussioni. (...) In questo modo, la società eviterebbe di aspettare il disastro prima di risolvere i problemi causati dalla tecnologia" (p. 453). Paradossalmente Toffler proclama la necessità di una censura della tecnologia e allo stesso tempo le ascrive la possibilità di determinare uno stato più elevato e maggiormente diffuso di democrazia, affermando che lo schema previsionale permetterà a tutti e non solo alle élites di decidere in merito al futuro. (cfr. Mattelart 2001)

impossibile. Se, per conseguenza, l'umanizzazione del pianificatore è la prima fase della strategia del futurismo sociale, la seconda fase è l'ampliamento verso il futuro del nostro orizzonte temporale. Per trascendere la tecnocrazia dobbiamo non soltanto superare il filisteismo economico, ma aprire la mente a futuri più lontani, al contempo probabili e possibili" (p. 480). La tecnocrazia è un nemico quanto la tecnologia dal momento che non possiede la visione globale della società che per Toffler consiste nella previsione del suo futuro: essa è strumento da irreggimentare tanto quanto la tecnologia prodotta. La società è determinata dal suo futuro statico in quanto stabilito, non dal suo divenire sensitivo né dalla sua quotidianità.

Naturalmente questo ragionare per fasi (tipico, appunto, dell'idea di una storia positiva, legata al progresso) deve spingersi ancora più in profondità verso la strutturazione di una democrazia<sup>17</sup> anticipatrice che non ruota più attorno agli scopi tradizionale della tecnocrazia e dello Stato-Nazione, ma verso gli scopi che saranno determinati dalla società e dai singoli individui liberati dallo choc del futuro e organizzati in assemblee del futuro sociale.

La citazione appena trascritta si compone in realtà di due dimensioni essenziali all'analisi delle marche retoriche: la prima coinvolge la condizione attraverso cui *solo la previsione significa l'azione sociale e culturale*, la seconda coinvolge l'aspetto definito come *utopistico* (cfr. Robins-Webster 1999) dell'opera di Toffler e della futurologia in generale.

Partendo da quest'ultima considerazione, devo confessare che non mi trova molto d'accordo: dire che la futurologia sviluppa le sue trame concettuali in direzione di un'utopia è un tipico errore della critica che si crede distante dal carattere discorsivo.

Non parlerei di utopia, piuttosto di *logotopia*.

L'essere utopico è un qualcosa che ha a che fare con l'immaginazione della rappresentazione e non con la logica previsionale della parola ordinata nel principio della simulazione. Parlando dell'immaginazione, Marcuse afferma: "Il valore di verità dell'immaginazione non si riferisce soltanto al passato, ma anche al futuro: le forme di libertà e felicità che essa invoca, pretendono di liberare la *realtà* storica. Nel suo rifiuto di accettare come definitive le limitazioni che il principio di realtà impone alla libertà e alla felicità, nel suo rifiuto di dimenticare ciò che *può essere*, sta la funzione critica della fantasia" (1955, p. 175). Il principio della simulazione attraverso l'interpretazione del futuro secondo lo schema previsionale non fa altro che riaffermare proprio la superiorità del principio di realtà slittato e debordato anche nel futuro: la logotopia del futurismo sociale non agisce certo nel rifiuto di dimenticare ciò che può essere ma proprio nella scelta consapevole e strategica di questa dimenticanza, in un'eliminazione del ciò-che-può-essere nelle paludi del futuro *presentato*. Il valore attivo della possibilità viene dimenticato e degradato nella ragione e nella parola ordinata della previsione. In questo senso, probabilmente, l'unica utopia è proprio quella dei tecnocrati, specialmente di quella 'tecnocrazia' che ruota e continua a ruotare intorno al paradigma cibernetico (cfr. Breton 1992) prima che le sue istanze più ambigue e congelanti vengano fatte proprie dal carattere discorsivo sull'*Information Age*. La realtà storica non è certo liberata, nemmeno nelle intenzioni, ma irreggimentata: ogni mutamento può essere controllato prevedendolo, neanche il minimo valore positivo di ogni utopia (il desiderio di mutamento) può essere quindi recuperato nel concetto di democrazia previsionale.

Questo ci riporta proprio al primo aspetto della citazione di Toffler, e cioè alla chiave discorsiva secondo cui nella contemporaneità è solo la previsione che può dare senso all'azione. Vorrei sottolineare anche qui come l'accusa di determinismo tecnologico in autori

---

<sup>17</sup> Per una critica condivisibile del concetto di democrazia elettronica cfr. anche Maldonado 1997, anche se sono d'accordo con Caronia quando scrive: "Molte delle sue critiche sono condivisibili, molti dei suoi bersagli polemici meritano il trattamento che egli riserva loro. (...) Tuttavia anche questa volta ho l'impressione che Maldonado non si sia reso conto fino in fondo della vastità, della radicalità, dell'ineluttabilità del terremoto. Egli continua a contrapporre alle proposte e alle prospettive di 'democrazia telematica' la riproposizione dei meccanismi di democrazia delegata, convinto che gli argomenti tradizionali avanzati a sostegno di questa forma di governo (vastità degli stati e della popolazione, complessità dei processi decisionali) siano ancora quelli più fondamentali" (2001, p. 73).



come Toffler, pur nella sua effettiva validità, non colga fino in fondo le modalità attraverso cui si strutturano i loro principi teorici in marche retoriche. E' vero che, come scrivono Robins e Webster in riferimento alla relazione fra determinismo tecnologico e futurologia, "La tecnologia è assunta come la variabile principale – e isolabile – che causa il cambiamento sociale e, sia che gli scrittori assumano una linea dura riguardo al grado di causalità o che siano più moderati, rimangono tutti all'interno di un quadro deterministico" (1999, p. 112): ma l'isolamento della tecnologia dal contesto sociale, cui giustamente si fa riferimento, non è finalizzato esclusivamente ad una sua affermazione ma anche a una sua neutralizzazione e riduzione. Le parole di Negroponte in opposizione rovesciata a McLuhan lungo l'asse materiale/immateriale sono indicative in tal senso. E' necessario sempre considerare che la tecnologia viene assunta da questi autori come variabile-jolly da posizionare dove conviene alla teoria del momento e, da questo punto di vista, il loro determinismo è davvero un po' più debole, quanto meno ambiguo. Non così debole, invece, ma al contrario fortemente strutturante, è la linea determinista che lega la previsione all'azione, e che trova conferma nell'utilizzo strumentale della tecnologia: è la previsione che tende a configurarsi come il *reticolo prospettico* principale attraverso cui la realtà, anche quella presente, debba essere *interpretata* e *agita* dagli individui. Solo in questa dimensione può essere compreso lo slittamento contraddittorio dell'elemento tecnologico in parallelo con l'ansia di controllo del mutamento: *il mutamento può essere controllato se fatto passare attraverso la sua simulazione*. E' proprio quest'ultima, dunque, che vuole configurarsi come una *rete* di marche retoriche da sovrapporre alla realtà socio-culturale: la simulazione aspira a significarla affermandola solo grazie al proprio sacrificio simbolico in quanto possibilità-come-presente.

Questo della rete è un concetto-metafora che ricorre troppo spesso nel carattere discorsivo perché lo sguardo critico rinunci a considerarlo non posizionandosi lungo le sue trame.

## 4. La Società-Rete.

### 4.1. La rete come spazio, morfologia e significato dell'informazione.

In precedenza ho evidenziato due tipologie interconnesse di associazioni concettuali che definiscono come marche retoriche l'informazione: la *theoretical knowledge* di Bell e la simulazione della possibilità-come-presente di matrice futurologica.

Di più recente affermazione è, invece, la dimensione a carattere discorsivo che incrocia in un rapporto polisemico l'informazione con la rete. Il tema contestuale entro cui questo avviene appare evidente: l'irruzione di Internet nel panorama socio-culturale e la sua identificazione con il *World Wide Web* che ha suggerito il sovrapporsi di due immagini, cioè quella della ragnatela (web) e quella, appunto, della rete (net). Queste due figure hanno finito col confondersi scambiandosi vicendevolmente significato, ma è soprattutto il concetto di rete che, senza ombra di dubbio, sembra aver assorbito l'altro elemento, e non viceversa. Ho parlato di rapporto polisemico perché la rete in quanto metafora non vuole rappresentare semplicemente gli aspetti morfologici della società nell'Età dell'Informazione, ma anche i livelli di struttura profonda e la sua produzione di significato: la versatilità denotativa della rete le permette, inoltre, di non doversi sentire in competizione con gli aspetti discorsivi legati alla conoscenza e alla simulazione, ma anzi di potersi sovrapporre e incrociare in un processo di galvanizzazione vicendevole. Il passaggio determinante è proprio quello che sviluppa il *net* in *network*, termine che fa sondare la metafora sul terreno della logica del funzionamento e sulla misura di un preciso sentire socio-culturale che *informa* il contesto storico-sociale della contemporaneità. Anche lo slittamento dell'informazione *nella* rete e *come* rete, dunque, si caratterizza in quanto dimensione multipla, interconnessa e tendente all'esaurimento, sotto lo

sguardo della sua metafora, dello spettro visivo critico legato al panorama dell'*Information Age*.

Così come la *theoretical knowledge* ha il suo riferimento in Bell e la simulazione della possibilità-come-presente nella futurologia, naturalmente anche la società-rete è riconducibile al suo autore-chiave: si tratta, è chiaro, di Manuel Castells. Se lo scenario entro cui si muovono Bell e i futurologi è quel miscuglio complicato in cui le tendenze marxiste si dissolvono nell'idea di una fine delle ideologie e pretendono di trapassare in un liberismo di stampo radical-chic, la biografia intellettuale di Castells è di tipo diverso: nel suo panorama concettuale pesano in misura determinante gli studi di sociologia urbana e, in particolare, dei linguaggi delle forme architettoniche. Non è un caso che quella di rete sia una delle idee maggiormente 'spaziali' che viene accostata alla società nel carattere discorsivo sull'*Information Age*. Eppure, come anticipato, la società-rete non si riduce a una metafora spaziale: "Nell'ultimo quarto del Ventesimo secolo"<sup>18</sup>, si sono sviluppati insieme tre processi indipendenti che hanno aperto il campo a una nuova struttura sociale fondata in maniera predominante sui network: i bisogni di flessibilità gestionale e globalizzazione di capitale, produzione e commercio dell'economia; le domande della società nella quale i valori della libertà individuale e della comunicazione aperta assumevano una primaria importanza; gli straordinari avanzamenti delle prestazioni del computer nelle telecomunicazioni, resi possibili dalla rivoluzione della microelettronica. In queste condizioni, Internet, un'oscura tecnologia poco applicata al di là dei mondi separati di scienziati informatici, hacker e comunità contro-culturali, è diventata la leva per la transizione a una nuova forma di società – la *network society* – e con essa a una nuova economia" (Castells 2001, p. 14). Quella del network si configura cioè come una strategia dell'adattamento, per dirla con Toffler, una modalità attraverso cui la società ha affrontato il mutamento del suo divenire: questo divenire sembra essersi strutturato, secondo Castells, nella contemporanea presenza di tre processi indipendenti che coinvolgono e evocano nella loro specificità proprio le caratteristiche della rete: flessibilità e globalizzazione, comunicazione aperta, velocità e affidabilità delle prestazioni (rese possibili dall'innovazione tecnologica della microelettronica). E' evidente, dunque, che la relazione che lega rete e società sia un qualcosa di più profondo della forma o dello spazio: i suoi risvolti transitano per queste dimensioni fino alla produzione di significato e alla contemporanea influenza dei due poli tassonomici. La società oggi è rete. Nelle parole di Castells risulta anche evidente il ruolo di Internet nello strutturarsi e nell'affermarsi delle dinamiche di rete all'interno della società: proprio questo elemento offre lo spunto per comprendere come il concetto di rete consenta di risolvere parecchie delle ambiguità che hanno contraddistinto il carattere discorsivo. Si può affermare con certezza che la rete, nell'idea di Castells, deve ricomporre in una dimensione tensitiva tutte le dinamiche ambivalenti e lacerate che riguardano la relazione tecnologia-società: se Negroponte è costretto a rovesciare lo slogan di McLuhan nella struttura immateriale del supporto, arrivando ad affermare la negazione del medium come messaggio, Castells sostiene, invece, che *il messaggio è proprio il network*. L'operazione è di gran lunga più raffinata: la volontà di superare questo doppio ruolo della tecnologia come motore del mutamento e allo stesso tempo come strumento del mutamento, non lo conduce a rifugiarsi nel linguaggio o nell'innovazione tecnologica (cosa che non farebbe altro che riprodurre una versione slittata di quell'ambivalenza), ma nella sua logica e nella sua forma, con particolare enfasi proprio al carattere aperto di questa logica, e quindi alla sua permeabilità alla contaminazione con

---

<sup>18</sup> E' interessante notare come sia questa citazione tratta da *Galassia Internet* (2001), sia quella riportata nel primo paragrafo di questo capitolo e tratta da *Volgere di millennio* (1998 quindi tre anni prima) contengano entrambe un riferimento temporale circoscritto al finire di un'era: nel '98 si trattava della fine del secondo millennio, in questa del 2001 viene indicato l'ultimo quarto del ventesimo secolo. Evidentemente è proprio della strategia discorsiva di Castells caricare l'immagine delle sue teorie improntate all'individuazione di una nuova società con delle coordinate di stampo millenaristico che ne sottolineino la portata dirompente.

qualsiasi contesto socio-culturale. La soluzione di Castells sta nel trasportare il discorso *fuori* dall'asse società/tecnologia, nello spazio della rete.

Dunque, la rete è sia la base tecnologica sia la forma, lo spazio e il significato della realtà socio-culturale dell'Età dell'Informazione. Ne *La nascita della società in rete* (1996) è contenuto un passaggio decisivo in cui la natura della relazione fra rete e tecnologia dell'informazione risulta lampante. In questo passaggio Castells esplicita il paradigma attraverso cui si struttura la tecnologia dell'informazione e che si compone di cinque caratteristiche:

- 1) *l'informazione è la materia prima della tecnologia*. In questo senso Castells vuole affermare che la relazione fra informazione e tecnologia è biunivoca: tanto l'informazione agisce sulla tecnologia quanto viceversa, ed è proprio quest'ultimo l'aspetto innovativo determinante della contemporaneità.
- 2) *gli effetti delle nuove tecnologie sono pervasivi*. Non è necessario per Castells scomporre la società in "realms" come fa Bell, dal momento che essa è concepita come una rete composta da nodi interconnessi.
- 3) *qualsiasi sistema che faccia uso delle tecnologie dell'informazione si struttura secondo una logica a rete*. Qui viene affermato il principio interno attraverso cui prende forma la relazione fra tecnologia e società in una dinamica interconnessa.
- 4) *il paradigma è flessibile*. La logica a rete comincia a fuoriuscire e contamina, nella sua capacità di apertura illimitata, la struttura stessa del suo essere paradigmatico. Scrive Castells: "Il segno distintivo della struttura del nuovo paradigma tecnologico risiede nella sua capacità di riconfigurazione, proprietà fondamentale in una società contraddistinta dal cambiamento costante e dalla fluidità organizzativa" (p. 76): naturalmente questa flessibilità può comportare anche l'assunzione di forme repressive più che libertarie.
- 5) *la convergenza delle tecnologie in un sistema integrato*. Un sistema integrato che deve favorire lo scorrimento delle dinamiche socio-culturali attraverso la rete secondo la loro logica a rete.

Le modalità attraverso cui questo paradigma si riversa nell'azione sociale vanno ricercate nella teoria della complessità e nei suoi studi delle dinamiche non-lineari: la logica a rete esclude qualsiasi tipo di applicazione del paradigma secondo una morfologia, uno spazio e un significato che non siano i propri. Castells arriva ad affermare che: "Il paradigma della tecnologia dell'informazione non si evolve verso la propria chiusura in quanto sistema, ma verso l'apertura in quanto rete multifaccettata. Esso è potente e imponente nella propria struttura materiale, ma adattivo e aperto nello sviluppo storico" (p. 81). La citazione mi sembra decisiva: il tema denotativo della rete è proprio quello di essere pervasiva e aperta. La rete è comoda perché si sovrappone ma si lascia anche manipolare, si espande per processi endogeni ed esogeni, corre su dinamiche multilineari e quindi il suo sviluppo è tanto complesso quanto inarrestabile. E' anche evidente come la logica della rete funzioni sia che si parta dalla società, sia che si parta dalla tecnologia, e conferisce diversi punti di appoggio come teoria dell'adattamento e persino come teoria del mutamento. Non a caso il luogo sociale in cui Castells situa lo sviluppo storico del *network* è quello che definisce "milieu d'innovazione": il suo riferimento particolare è a quelle strutture multiformi comparse nella Silicon Valley dagli anni '70 in poi e che vengono riportate come modelli aperti in cui si sono strutturati e continuano a strutturarsi innovazione tecnologica e mutamento sociale in un movimento continuo che si sviluppa grazie a una logica a rete. La descrizione di questi milieux è la localizzazione materiale e locale (si potrebbe dire *nodale*) della società-rete: "Lo sviluppo della rivoluzione della tecnologia dell'informazione contribuì alla formazione dei milieux di innovazione, dove le scoperte e le applicazioni potevano interagire ed essere testate, in un processo ricorsivo di scoperte per tentativi e di *learning by doing*; per creare tali

*milieux* ci volevano (e ci vogliono ancora all'inizio del XXI secolo, malgrado il lavoro online) la concentrazione spaziale di centri di ricerca e istituzioni universitarie, di società di tecnologia avanzata, una rete ausiliaria di fornitori di beni e servizi e reti di affari di *venture capital* per il finanziamento delle *start-ups*. (...) Un milieu, una volta consolidato, (...) tende a produrre una dinamica propria e ad attirare sapere, investimento e talento da tutto il mondo” (pp. 69-70). Se il milieu d'innovazione è il contesto storicamente determinato in cui si è cominciata a produrre la nuova società-rete, una volta che la sua logica si è diffusa, esso continua a funzionare come nodo spaziale: qui può essere rinvenuta la lente architettónica dello sguardo di Castells. Lo spazio è inteso in una doppia dimensione e non banalmente ridotto a qualità della percezione come in Bell: Castells, certamente, afferma che con la sua pervasività la rete copre gli spazi azzerando le distanze e favorendo la circolazione delle merci e dei soggetti, ma esiste anche un altro spazio, ben concentrato, in cui la contiguità degli elementi trasversali che compongono la rete ha rivestito e continua a rivestire un ruolo determinante. Il milieu è un nodo in cui la logica a rete per essere innescata necessita della compresenza dei suoi molteplici *internodi*. Le dimensioni socio-culturali, se vogliono transitare nella novità del network e del mutamento, devono passare per questi nodi, che diventano in questo modo *snodi* fondamentali di scambio tali da determinare percorsi ben delineati.

Così le dinamiche non lineari cedono spesso il passo alle linee definite.

Alla luce di queste riflessioni, può essere ora analizzata proprio la definizione di rete che adotta Castells: “Una rete è un insieme di nodi interconnessi. Un nodo è il punto in cui una curva interseca se stessa. Che cosa sia concretamente un nodo, dipende dal tipo di reti reali cui si fa riferimento” (p. 536). La dimensione nodale della rete affonda la sua struttura sull'interconnessione, ma la sua tipologia è una funzione del suo referente reale: qui Castells vuole intendere che la *network society* è una società in cui bisogna pensare le reti al plurale e che reti diverse convivono attraverso nodi diversi: “La logica di rete induce una determinazione sociale di livello superiore rispetto a quella degli interessi sociali specifici espressi nelle reti: il potere dei flussi afferma la sua priorità sui flussi del potere. La presenza o l'assenza all'interno di una rete e le dinamiche di ciascuna rete nei confronti delle altre rappresentano fonti critiche del dominio e del cambiamento della nostra società: una società che, pertanto, può essere a ragione definita società in rete, caratterizzata dalla preminenza della morfologia sociale rispetto all'azione sociale” (p. 535). La forma produce significato sociale assorbendo il concetto di azione: le reti, nelle loro relazioni molteplici e discontinue, determinano con il loro solo apparire un principio di mutamento del divenire sociale. Sembra scomparire l'importanza della direzione (come richiedono le dinamiche non lineari della teoria della complessità) per l'affermarsi della dimensione del flusso non solo come luogo dinamico, ma come significato dell'agire in grado di pervadere qualsiasi aspetto della società, il potere come la produzione, l'esperienza come la cultura. Lo spazio dei flussi, la rete, risolverebbe così, secondo Castells, l'opposizione natura/cultura in una dimensione puramente culturale dell'interazione sociale, una dimensione, cioè, in cui la cultura rimanda alla cultura e anche la natura viene assunta come forma culturale: solo in questo senso l'informazione, in quanto chiave del flusso culturale e tecnologico fra le strutture e le organizzazioni delle varie reti, diventa l'elemento principale attraverso cui si sviluppano le dinamiche sociali.

Il quadro, tuttavia, non deve essere interpretato in una visione esclusivamente positiva: il concetto di rete consente anche di trasferire quel vago neutralismo che il carattere discorsivo associava alla tecnologia, proprio alla logica di rete stessa: il problema dell'ambivalenza positivo/negativo del mutamento viene traslato da Castells su un piano complesso in cui subentrano elementi sociali, culturali e tecnologici come costituenti un campo di forza il cui flusso può assumere diverse direzioni: critiche nel confronto del potere, strumentali al potere, libere e disordinate, irreggimentate e ordinate. La situazione del neutralismo viene spostata dalla tecnologia alle relazioni, e quindi alla logica di rete, il cui esempio storico-sociale è rappresentato dal milieu. Le zone di crisi vanno, così, rintracciate nel funzionamento

imperfetto di una delle caratteristiche della rete: della sua apertura, della sua pervasività, della sua interconnessione fra nodi... L'alterazione di uno di questi elementi corrompe il sistema, sbilanciando il campo di forze e imprimendo una direzione al flusso: "L'inclusione/esclusione delle reti e l'architettura delle relazioni tra reti, dispiegate e azionate da tecnologie informatiche che operano a grandi velocità, configurano i processi e le relazioni dominanti nelle nostre società" (p. 536). Uno dei punti critici fondamentali che Castells apre al concetto di rete è, dunque, la dimensione dell'esclusione/inclusione come nuovo asse dicotomico attraverso cui far slittare le dinamiche di potere che si sviluppano nella società: la qualità significativa dell'informazione viene traslata nella sua libera circolazione all'interno della rete e in questo deve ricalcare il carattere illimitato della rete stessa: anche l'informazione, cioè, slitta verso un'identificazione con la rete. Questo comporta due ordini di emarginati: chi è fuori dalla rete e chi, all'interno della rete, rimane tagliato fuori dai flussi di interconnessione o perché il suo linguaggio non si struttura in un tipo di comunicazione integrata con gli altri nodi o perché alcuni nodi si trasformano in snodi attraverso cui l'informazione rallenta fino a congelarsi.

L'ultima sovrapposizione della rete, quindi, – lo si sarà capito ormai – è quella di arrivare a identificarsi/identificare (con) il carattere discorsivo.

#### **4.2. Rete, tecnologia e strategie discorsive sulla società nell'Età dell'Informazione. Castells e Webster.**

Castells non mette mai in dubbio la continuità capitalista della società-rete: in diversi punti dei suoi testi tiene a precisare che nessun aspetto della logica a rete comporta la fine del capitalismo, anzi probabilmente ne favorisce l'espansione e la pervasività in un'ottica globale. Crede, semmai, che questa marca capitalista della società-rete sia in qualche modo diversa dai modelli che storicamente l'hanno preceduta e individua due livelli in cui rinvenire questa differenza: innanzitutto questo capitalismo è globale, appunto; in secondo luogo esso è organizzato in un sistema di flussi certamente, flussi che però hanno come soggetto privilegiato il capitale finanziario: "L'accumulazione di capitale procede e la sua creazione di valore si genera sempre più nei mercati finanziari globali azionati da reti di informazione nello spazio senza tempo dei flussi finanziari" (1996, p. 538). Nello stretto legame fra capitale finanziario globale e reti di informazione si genera la tendenza della società di marca capitalista ad organizzarsi secondo una logica flessibile, aperta, integrata di rete: non può più essere rintracciata una classe capitalista ma semmai una rete globale integrata del capitale le cui fluttuazioni configurano e trapassano ogni aspetto del sociale. E' importante sottolineare questo punto di vista di Castells dal momento che mi sembra una risposta adeguata alla critica di Webster (2002 – cfr. primo paragrafo di questo capitolo) e allo stesso tempo pone la questione di quanto un dibattito critico sull'*Information Age* organizzato intorno al tema della nuova società o meno si configuri in realtà come pienamente coerente proprio con il carattere discorsivo, anzi, ancora di più, come marca retorica e strategia del discorso.

Il problema di Webster è che troppo spesso gli capita di ricontestualizzare brillanti intuizioni critiche in una dimensione che vuole con forza riaffermare la predominanza strutturale di un sistema economico (il Capitalismo), solo attraverso l'abbattimento del quale si può produrre, a suo dire, una novità storica. E' certo che la fine del capitalismo comporterebbe una rivoluzione epocale nella storia del genere umano: ma mi sembra che fare di questo asse l'unico elemento interpretativo della realtà storico-sociale comporti una cecità diffusa verso altri elementi che pure affermano le problematiche delle logiche di dominio in una misura molto più complessa, interessante e ricca di spunti per uno sguardo critico. E' una strategia che dice molto poco e che allo stesso tempo conduce proprio là dove vuole evitare di essere e cioè nel carattere discorsivo, dentro l'abbaglio dell'*Information Age*: per usare una similitudine un po' forzata si può dire che come per Foucault esiste un monismo del potere

così per Webster esista un monismo del Capitalismo. Credo anche, sulla scorta dell'ottimo lavoro di Kumar (1995), che questo dibattito sia una versione ridotta e semplificata di quello, di gran lunga più ampio, complesso e multisfaccettato, fra modernità e postmodernità: lo stesso Webster ne è convinto, ma pensa, come troppo spesso gli accade, di esserne estraneo e potersi situare in un punto distante, sano e salvo.

Al di là di questi aspetti (che forniscono comunque delle coordinate di sfondo attraverso cui leggere il carattere discorsivo sull'*Information Age*), sarà necessario far dialogare Webster e Castells perché emergano la natura complessa e le strategie interconnesse legate alle marche retoriche della dimensione in cui la rete arriva addirittura a configurarsi in quanto sovrapposizione del carattere discorsivo stesso – come anticipato nel precedente paragrafo.

Riprendo, dunque, la critica di Webster a Castells (abbozzata nel primo paragrafo di questo capitolo) che si articola fundamentalmente su due punti interconnessi, e che qui ho intenzione di presentare in una dimensione dialogica, appunto, con le morfologie e le strutture della *network society*:

- Al primo punto, è stato già affrontato il tema della continuità del capitalismo come struttura organizzativa anche nella “nuova” società-rete. Il dispositivo della contesa è la condizione secondo cui una società possa dirsi nuova: per Webster, i cambiamenti evidenziati da Castells (rapporti di produzione, relazioni di potere, interazioni esperienziali) non sono sufficienti a definire criteri di novità. Mi sembra evidente la radicale differenza di *Weltanschauung* alla base di questa contesa. Ciò che interessa in merito al carattere discorsivo è la dimensione, più volte citata, che incatena e riduce la critica alla disquisizione sulla nuova società intesa come nuova totalità: questa visione si rivolge esclusivamente all'ordine del discorso e finisce per rimanerne avvolta, mancando il suo posizionamento nel non-ordine. In questo aspetto della critica passano, disperdendosi, alcuni passaggi concettuali in cui Webster più che seguire il discorso di Castells sembra seguire quello proprio: ad esempio quando contesta l'idea secondo cui scompare la “classe capitalista”, affermando che comunque la circolazione per flussi non esclude la creazione di gruppi di interessi, sembra non rendersi conto che lo stesso Castells confessa questa possibilità dal momento che la flessibilità della rete in quanto tale può essere riconvertita a vantaggio di alcuni suoi nodi. Questi gruppi possono essere trasversali ai flussi e quindi non più configurabili nel concetto *classico* di classe, ma comunque sono pur sempre gruppi di potere organizzati in una struttura reticolare e di direzione dei flussi. Intendono sovrapporre la *loro* rete alla società-rete.
- A un secondo punto corrisponde l'idea che in Castells, come in molti altri autori nel carattere discorsivo, non vi sia una chiara definizione di cosa si intenda per informazione e questa assenza è grave dal momento che proprio attorno all'informazione ruotano le teorie proposte. Su questo punto sarà necessario soffermarsi perché è decisivo. E' stato già evidenziato come una strategia discorsiva dell'*Information Age* sia proprio quella di trattare in modo ambiguo e ambivalente diversi elementi decisivi, invece, per l'affermazione delle idee che supportano. In effetti su questo punto la posizione di Castells non sembra chiara, non quanto ci si dovrebbe aspettare dopo che viene affermata l'importanza dell'informazionalismo trasversalmente a tutti i contesti sociali e nella struttura organizzativa dei flussi e delle relazioni nodali: l'intervento di Castells cerca di mettere ordine ma non dissipa la nebbia. L'affondo di Webster è, come sempre, localizzato nella struttura economica della società e riguarda il ruolo del lavoratore informazionale che nell'ottica di Castells è la nuova tipologia di lavoro tendente all'affermazione funzionale della *network society*. Il discorso suona a Webster decisamente vicino alle teorie di Bell sulla società dei servizi e la *theoretical knowledge*. In questo aspetto è in effetti indubitabile l'influenza di

Bell su Castells. Secondo Webster, l'origine di questa influenza è nella scissione fra modo di sviluppo e modo di produzione come due assi separati: per Castells, come per Bell, il cambiamento del primo non necessariamente corrisponde a un cambiamento del secondo, così che mentre lo sviluppo abbraccia l'informazionalismo, la produzione resta capitalista. Questa scelta scopre la vena tecnocratica della teoria di Castells, in cui il mutamento viene quindi storicamente determinato dalla tecnologia dell'informazione: la tecnocrazia, poi, si rovescia nel lavoratore informazionale che si configura come un'élite determinata dalle sue competenze ma, allo stesso tempo, si afferma in una dimensione eccessivamente vaga perché vago è il concetto di informazione che la ispira. La sua categorizzazione sembra troppo generale.

Il passaggio in cui Castells analizza il lavoro informazionale è articolato e vale la pena di riportarlo brevemente per metterlo in relazione con la critica di Webster. Certo, il suo schema trova parecchi riferimenti in Bell, ma questo semmai afferma unicamente la tendenza della metafora della rete ad assorbire su di sé le marche retoriche del carattere discorsivo. Castells è convinto che il processo lavorativo informazionale sia determinato dalle caratteristiche del processo produttivo informazionale: la struttura di questi processi passa per la produzione di valore aggiunto in quanto innovazione, resa possibile dal potenziale di ricerca e dalla capacità di specificazione. Questo sistema deve rispondere ad un alto grado di efficienza basato sull'applicazione e la creazione di effetti feedback all'interno di un'organizzazione flessibile che trova nella tecnologia dell'informazione il luogo attraverso cui la logica a rete permea il prodotto e il produttore. Naturalmente questa descrizione è sovrapponibile a quella del milieu. Secondo Castells ciò che arriva a strutturarsi è una nuova morfologia della divisione del lavoro: "E' possibile comprendere meglio la nuova divisione del lavoro presentando una tipologia costruita intorno a tre dimensioni. *La prima dimensione fa riferimento ai compiti effettivi eseguiti in un dato processo lavorativo. La seconda riguarda il rapporto fra una data organizzazione e il suo ambiente, incluse altre organizzazioni. La terza dimensione considera il rapporto tra manager e dipendenti in una data organizzazione o rete. La prima dimensione è da me definita creazione di valore, la seconda creazione di relazioni e la terza processo decisionale*" (1996, p. 281). Castells non fa altro che applicare la logica della rete ai processi in cui si strutturano le nuove tipologie di lavoro della *network society*. In questo senso la critica di Webster è giusta ma in una direzione estranea alla sua volontà. Il nodo della questione non risiede nella tecnocrazia latente di Castells. Egli è troppo preparato per cadere in questa deriva statica del carattere discorsivo: la sua posizione è assimilabile a quella di Kranzberg (1985) secondo cui ogni tecnologia non è né buona, né cattiva, nemmeno neutrale. Mentre lo sforzo di Bell e dei futurologi è stato quello di dover far convivere una visione strumentale e una determinista della tecnologia, e quello della critica nel carattere discorsivo (la critica alla Webster, per intendersi) di attaccare il determinismo lasciando così inspiegate molte dinamiche della contemporaneità fino al ritiro e alla riduzione nello schema classico struttura-sovrastuttura, Castells non ha alcun tipo di problema ad ammettere che ogni tecnologia incide nel divenire sociale: naturalmente tutto questo avviene in un modo complesso, in un campo di forze che non stacca la tecnologia dal suo contesto socio-culturale, ma nemmeno la riduce a fenomeno trascurabile e sottomesso. L'operazione di Castells è chiara: la tecnologia dell'informazione è importante ma è la logica della rete, con tutto ciò che comporta ivi inclusa la tecnologia stessa, che assume il ruolo primario attraverso cui si struttura il mutamento sociale. La rete è talmente flessibile e difficile da

circoscrivere concettualmente che può agevolmente ricomporre in quanto morfologia la scissione fra modo di produzione e modo di sviluppo. Quindi non nella tecnocrazia, ma nell'informazione deve essere posizionata la critica: e non tanto nella sua vaghezza tassonomica all'interno del quadro concettuale di Castells, ma *nel suo dissolvimento nello spazio e nel significato della rete*. Nessun aspetto della contemporaneità può esimersi dall'essere esperito se non in una *net*-ottica. Anche ciò che è fuori, è tale in quanto *fuori dalla rete*: "La mia tesi non è che tutti o gran parte dei processi lavorativi possano rientrare in tali tipologie. Infatti, sopravvivono ancora, e permarranno in molti paesi per lunghissimo tempo, forme arcaiche di organizzazione sociotecnica, allo stesso modo in cui forme artigiane, preindustriali di produzione sono a lungo convissute con la meccanizzazione della produzione industriale. È però cruciale distinguere nell'osservazione le complesse e diversificate forme di lavoro e lavoratori dai modelli emergenti di produzione e management che, poiché sono radicati in un sistema sociotecnico dinamico, tendono a diventare dominanti attraverso gli effetti concorrenziali e dimostrativi" (p. 283). Questo passo sembra una risposta implicita a Webster e avrebbe dovuto indirizzarlo sulla contiguità socio-culturale che assume il carattere discorsivo con l'immagine della rete, invece che su altri aspetti illusoriamente esterni. E', dunque, il flusso della rete che determina i modelli dominanti, quelli emergenti, come quelli emarginati. Ecco perché la posizione di Castells su una definizione dell'informazione è poco chiara: l'informazione è in realtà assunta e dissolta nella dimensione della rete. Nella scomposizione dei vari elementi che compongono il discorso di Castells sull'*Information Age*, ognuno trova un posto dinamico e interconnesso, ma l'unico che si configura come soggetto trasversale e pervasivo, in una posizione dominante, è il concetto di *network*.

Da questo dialogo fra Webster e Castells emergono alcune considerazioni fondamentali: la rete da metafora aspira a configurarsi come *rappresentazione olistica* della società e in questo rivela la strategia del carattere discorsivo sull'*Information Age*. Le caratteristiche della flessibilità, dell'apertura illimitata che però rischia di essere limitata, dei nodi interconnessi che possono mutare in snodi di connessione, della sovrapposizione e dell'intreccio, costituiscono le coordinate attraverso cui l'informazione, in questa sua ultima manifestazione, viene appropriata dal discorso. Dire che la rete si configura come una rappresentazione olistica sottintende il rapporto che essa intrattiene con le sue tecnologie nella riproduzione di se stessa e *quindi* della società. La rete si sovrappone alla società, come la sua logica alla riproduzione di sé in quanto reale. La critica, trascurando questa direzione, si è smarrita nel carattere discorsivo stesso, trascinata dentro mentre guardava, compiaciuta, non dove stava andando, ma il punto lontano in cui credeva e crede ancora di essere posizionata.

D'altronde non essere trascinati dentro è impossibile: "The point I want to make is that critique has always involved a transcendental, another separate space from which critical reflection can be launched. My argument (...) is that such critique is no longer possible. The global information order itself has, it seems to me, erased and swallowed up into itself all transcendentals. There is no outside space any more for such critical reflection" (Lash 2002, p. vii). L'unica possibilità di una critica sembra essere quella di posizionarsi proprio nella rete, e attraverso la rete e le sue stesse dinamiche rovesciate scardinare le marche retoriche che ne fanno una costellazione congelata. L'etnografia critica dell'esperienza digitale è una risposta a questa esigenza.

Un'ultima considerazione: l'ambiguità del carattere discorsivo riferito alla rete è quella che a fronte della sua pretesa di rappresentazione olistica essa rimane pur sempre flessibile. La rete non esclude anzi rinforza l'emersione di una informazione composta e significata anche dalla *theoretical knowledge* di Bell e dalla simulazione della possibilità-come-presente



della futurologia. Queste due dimensioni diventano i nodi di una morfologia tridimensionale attraverso cui si manifesta l'informazione nel suo carattere discorsivo e che coinvolge appunto le marche della conoscenza, della simulazione e della rete stessa (che quindi agisce come logica e spazio, interno ed esterno).

La strategia di questa rappresentazione tridimensionale è quella di ricostruirsi da un punto di vista sociale e culturale come aura della riproducibilità tecnica della realtà. Senza dimenticare che la rete è soprattutto, da un punto di vista tecnologico, Internet.

## **5. L'informazione e il suo carattere discorsivo come aura della riproducibilità tecnica del reale.**

“What happens here is that modernity becomes *technology*. Technology is about the use of knowledge. It is more broadly about the use of representations. It is about when representations, formerly transcendent, become immanent. It is when representations, formerly in another and separate sphere, are all among us, become part of everyday life. It is when culture becomes no more longer primarily interpreted or understood but instead lived and experienced. When representations become technology, become part and parcel of everyday life, they become used” (Lash 1999, p. 92). L'aspirazione dell'informazione tridimensionale in quanto carattere discorsivo è quella di saturare qualsiasi tecnologia della rappresentazione: poiché è pervasiva essa entra nel contesto della quotidianità, quindi dell'uso e dell'esperienza. La figurazione dell'informazione così concepita nella quotidianità spinge a farsi usare come unico referente per la sua esperienza. La rete ha trascinato su di sé gli aspetti della direzione dei flussi, liberando la tecnologia nel suo ruolo di soggetto agente del mutamento: malgrado questo, proprio la tecnologia è stata riappropriata dalla rete, sottomessa alla sua logica funzionale; anche la tecnologia, cioè, è stata fagocitata: o è dentro e flessibile o è fuori, desueta e non funzionale alla copertura del tutto sociale. Così come la rete deve essere pervasiva, la tecnologia deve fornire rappresentazioni pervasive. Il tema della rappresentazione olistica diventa, dunque, il tema della riproducibilità tecnica del reale attraverso l'informazione tridimensionalmente scomposta e interconnessa in conoscenza, simulazione, rete. Secondo Giddens, “La natura delle istituzioni moderne è profondamente legata ai meccanismi della fiducia nei sistemi astratti, in particolare della fiducia nei sistemi esperti. Nelle condizioni della modernità il futuro è sempre aperto, non solo dal punto di vista dell'ordinaria contingenza delle cose ma anche in termini di riflessività del sapere in rapporto al quale le pratiche sociali vengono organizzate. Questo carattere condizionale e orientato al futuro della modernità si regge in buona parte sulla fiducia accordata ai sistemi astratti, che per sua stessa natura viene filtrata dalla fidatezza di una competenza accertata” (1999, p. 89); il quadro di Giddens può essere traslato per mettere in evidenza le dinamiche attraverso cui si struttura la relazione fra informazione e contesti sociali: rete, conoscenza e simulazione aspirano a costruirsi nella dimensione dell'informazione come un sistema astratto interconnesso di una riproduzione del sociale e del culturale che deborda nel tempo e nello spazio. Questo sistema astratto, come le caratteristiche della rete, chiede ai contesti sociali di realizzarlo globalmente e diacronicamente. Il futuro viene totalmente ridotto al sistema astratto attraverso l'affermazione di quest'ultimo come sistema esperto: nel loro assorbimento, l'informazione e il suo carattere discorsivo intendono chiudere la metafora dell'astratto sull'esperto. Questo risultato viene costruito con il caratterizzarsi della rete e in particolare della simulazione *come esperienza del reale*: lo slittamento dell'astratto in quanto esperienza del reale è il principio attraverso cui l'informazione afferma la propria aura e trasforma l'interattivo in interagito.

La strategia discorsiva sull'*Information Age* confluisce nella riproducibilità tecnica del reale in quanto sua aura.

Naturalmente, parlare di aura e riproducibilità tecnica vuol dire riferirsi al noto saggio di Walter Benjamin: in quel saggio di straordinaria importanza per la teoria sociale, Benjamin affronta il significato del mutamento introdotto dalla diffusione delle tecnologie in grado di riprodurre l'opera d'arte. Ciò che viene ad essere soppiantato con la distruzione del principio dell'autenticità è l'*hic et nunc*, il potere auratico legato agli aspetti magico-rituali della fruizione dell'opera: il riprodotto viene sottratto alla tradizione e questo comporta che l'esperienza dell'opera d'arte da parte delle masse sia più vicina, spazialmente e umanamente, e decada l'unicità del dato attraverso la sua riproduzione quantitativamente illimitata. Per Benjamin questi cambiamenti si congiungono appieno con le esigenze delle masse nella modernità: "Ogni giorno si fa valere in modo sempre più incontestabile l'esigenza a impossessarsi dell'oggetto da una distanza il più possibile ravvicinata nell'immagine, o meglio nell'effigie, nella riproduzione. (...) La liberazione dell'oggetto dalla sua guaina, la distruzione dell'aura sono il contrassegno di una percezione la cui sensibilità per ciò che nel mondo è dello stesso genere è cresciuta a un punto tale che essa, mediante la riproduzione, attinge l'uguaglianza di genere anche in ciò che è unico" (1955, p. 25). E' così che alla figura del pittore-mago teso a produrre la sua opera auratica e distante, Benjamin contrappone quella dell'operatore-chirurgo che nel montaggio della pellicola impressa libera gli oggetti dalle loro guaine auratiche in una dimensione che rifugge, nella distruzione della tradizione, gli assi dell'autentico e del falso e che si produce come realizzazione il più possibile completa dell'esigenza di prossimità delle masse.

Ora, a mio avviso, con la riproducibilità tecnica del reale favorita dall'informazione tridimensionale, gli elementi dell'analisi di Benjamin slittano sotto diversi aspetti, arrivando a configurarsi in maniera del tutto differente per specificità tecnologiche e contesti esperienziali. La simulazione, la rete e la conoscenza intendono affermare un principio astratto della riproducibilità in cui nascondere o, al massimo, funzionalizzare l'aspetto tecnologico. Il risultato di questo processo è una doppia dimensione in cui l'aura viene ricostruita, una dimensione ossimora coerentemente con la strategia del carattere discorsivo: da una parte viene riaffermata l'autenticità del dato, in questo caso del *dato riprodotto*, poiché la simulazione si vuole configurare come realtà esperta del futuro, la rete è talmente pervasiva che vuole coprire globalmente la realtà fino al punto in cui combaciano perfettamente e la conoscenza, interconnessa con la rete e la simulazione, pretende di offrirsi come l'unica azione possibile per usare ed esperire il reale; d'altra parte viene ricostruita anche l'aura del *dato reale*, poiché la tecnologia e il suo linguaggio vengono neutralizzati dall'informazione tridimensionale nella funzione e nello sforzo di riprodurre il più fedelmente, il più olisticamente possibile la realtà, aspetto determinante per l'affermazione pervasiva di rete, simulazione e conoscenza. In questa doppia aura scivola la nuova figura di mago-pittore del carattere discorsivo dell'Età dell'Informazione, il cui ultimo atto beffardamente ambivalente sta nel far credere di trasformare le masse, attraverso l'interattività, in una quantità illimitata di chirurghi-operatori: Benjamin intendeva questa figura come il protagonista di quell'azione di montaggio che significava in maniera nuova i frammenti dell'esperienza: in questo consisteva il suo sogno di un'opera costituita interamente di sole citazioni (cfr. Jay 1973). Ma ciò che l'informazione pretende non è quello di essere un'insieme di citazioni montate della realtà, della società o della cultura, ma allo stesso tempo la sua metafora e il suo significato.

Ecco perché, ora, l'etnografia critica deve posizionarsi nel non-ordine dell'esperienza in cui la dimensione socio-culturale e la dimensione tecnologica si incrociano, al fine di evidenziarne il limite, e da quel limite attraversato scardinarne il potere dell'illimitato che le congela. "Tra le cause del deperimento dell'esperienza c'è, non ultimo, il fatto che le cose, sottoposte alla legge della loro pura funzionalità, assumono una forma che riduce il contatto con esse alla pura manipolazione, senza tollerare quel *surplus* – sia in libertà del contegno che in indipendenza della cosa – che sopravvive come nocciolo dell'esperienza perché non è consumato dall'istante dell'azione" (Adorno 1951, p. 36). Il *surplus*, è proprio quel limite,

quello scarto che l'etnografia critica deve recuperare e liberare, se esiste, nell'esperienza digitale.

E' arrivato, dunque, il momento di posizionare la ricerca nei concetti di esperienza e rappresentazione per comprendere come si costruiscano negli spazi della rete e se queste costruzioni possano configurare un uso delle rappresentazioni che liberi dinamiche di innovazione socio-culturale. Poiché, come nel suo carattere discorsivo, l'informazione aspira alla rappresentazione totale dell'esperienza è inevitabile posizionare la critica nell'esperienza della rappresentazione totale.

## CAPITOLO SECONDO

### ELEMENTI PER UNA TEORIA CRITICA DELL'ESPERIENZA DIGITALE

Io la tengo in pugno, - continuo, -  
proprio grazie alla sua ombra.  
Non può liberarsi di me... Un uomo ricco come lei  
ha bisogno della sua ombra, non c'è rimedio.  
Lei è da biasimare, soltanto perché non lo ha capito prima.  
(von Chamisso 1814, p.101)

#### 1. Dispiegamento sui limiti, movimento sulla costellazione.

Non riesco a stare seduto a lungo su una sedia. Per quanto comoda sia, dopo un po' la schiena mi fa male e immediatamente ne risente la concentrazione che comincia a cedere alla deriva di pensieri la cui spina dorsale è altrettanto dolorante perché fortemente sconnessa. Non nascondo che questo spesso si traduce in una sensazione paradossalmente piacevole di abbandono del mio corpo, in quel momento statico, a flussi non identificati che allontanano l'“obbligo” di essere connessi alla realtà. Ma altrettanto spesso quel dolore alla schiena diventa più che un fastidio, la mente allora si ricorda di essere stata convocata come *mente-per* e che se sto seduto lì è perché devo fare qualcosa, qualcosa che richiede la mia “presenza”. Se sto scrivendo al computer cerco, quindi, di stirare la schiena e riposizionare le mie dita sulla tastiera: ma il fastidioso dolore a quel punto diventa un fattore impedente e l'unica soluzione è quella di alzarsi e cominciare a camminare per casa. Allora i pensieri iniziano ad assumere una terza forma diversa: il camminare ne favorisce un concatenamento sempre inaspettato che ha contemporaneamente la fluidità della sconnessione e la presenza mobile delle idee sperimentali. Dopo anni di studio e ricerca ho capito che le cose migliori le penso camminando, in generale, e soprattutto camminando per casa (e per fortuna la casa in cui vivo ha due corridoi “a elle”, abbastanza lunghi...): quando questo pensare-camminare diventa abbastanza delineato non devo far altro che raggiungere di nuovo la mia postazione-computer e tradurlo in scrittura elettronica (il che comporta un quarto e un quinto intervento sul pensiero, quello della scrittura e quello della tecnologia digitale).

E' chiaro: le “passeggiate casalinghe” a volte sono anche piuttosto lunghe. Il computer resta fedelmente acceso concedendosi il riposo di un salva-schermo, in attesa che il mio movimento-pensiero mi riconduca a interagire con lui.

Un po' di tempo fa, mentre rientravo nella stanza al termine di una di queste passeggiate, con profondo trasalimento trovai mia nipote Anastasia (all'epoca di quattro anni) seduta davanti al “mio” computer.

Alla vista di questa scena, subito mi percorsero tutti i peggiori incubi sopiti che possono colpire chi incautamente scrive senza effettuare un salvataggio frequente del proprio lavoro.

La mano di Anastasia era inequivocabilmente sul mouse, e altrettanto inequivocabilmente lo stava muovendo.

Pensiero ansiogeno che con prontezza scioglie ogni altro pensiero nato nei corridoi “a elle”: Anastasia ha cliccato sul mouse, cancellandomi tutto il lavoro di oggi.

Ancora più ansiogeno: per qualche incastro cosmico, che solo nei momenti difficili riesce a materializzarsi con chirurgica precisione, mi ha cancellato l'intero documento (di cui ovviamente e stupidamente non ho una copia).

A questo punto “sono fottuto”, come si direbbe in un qualsiasi film hollywoodiano a bassi costi di produzione. Riesco solo a balbettare una frase idiota: “Che stai facendo?”, fra rimprovero e preoccupazione. La risposta di Anastasia mi fulmina.

“Non lo vedi zio? Sto giocando con la freccetta...”

Il rischio di muoversi sulla costellazione è quello di rimanere invischiati nella rete ossimora del suo carattere discorsivo e assecondarne così le dinamiche strategiche. La necessità di doversi posizionare all'interno, perché un esterno non è contemplato né contemplabile, spinge a proiettare la capacità critica nelle zone in cui risulta più forte la tensione fra l'obiettivo della riproduzione olistica e quello della funzionalità/finzionalità strumentale.

Attraversare questo paradosso significa cominciare a muovere la costellazione. Nell'etnografia dell'esperienza digitale *muoversi su* vuol dire anche *muovere la* costellazione in quanto carattere discorsivo, e rovesciarla verso una teoria critica. Nessun intervento della ricerca d'altronde lascia indenne e puro il suo campo. Imprimere un movimento alla costellazione significa farla ruotare, dispiegando con ogni spinta il recupero o la produzione di scarti orizzontali non legati alla distanza di giudizio (l'illusione del posizionamento esterno della critica), né vincolati al discorso funzionale (il dissolvimento immanentista di chi rimane impigliato nel fascino strumentalmente olistico di informazione, rete e simulazione), ma situati sull'immersione nell'alterità del non-identico, sul trascinare e allo stesso tempo individuare gli spazi per l'esperienza del non-identico (e cosa voglia dire il non-identico associato ai linguaggi digitali).

Ci si può non accorgere dell'esistenza della “freccetta”, insomma, questo è il rischio: ma il punto successivo di rotazione è che la freccetta è e contemporaneamente *non è* Anastasia. Per evocare atmosfere schutziene, si può affermare che le province di significato che coinvolgono il carattere discorsivo tendono a configurarsi come *non finite*, un illimitato senza limiti. Il contrattacco non può essere quello di *finirle*, indicando confini imposti che reggerebbero poco alle spinte centrifughe dell'informazione, della rete e della simulazione. Questi limiti-illimitati vanno rovesciati e dispiegati. Vanno mossi.

Parlare di dispiegamento ha senso solo se si considera il carattere criticamente *eventuale* della società nell’“Età dell'Informazione”: nell'esperienza digitale si sviluppano quelle dimensioni dell'azione socio-culturale legata all'*Information Age* che ne discutono e allo stesso tempo ne affermano il carattere discorsivo. Lì si posiziona la ricerca. La teoria critica non può non essere etnografia critica. Questa è l'unica dinamica che apre a una teoria socio-culturale della società nell'età dell'informazione.

Elemento chiave in questa ottica di movimenti e dispiegamenti diventa il termine *cultura* e la relazione che viene a configurare all'interno delle dinamiche di rete, informazione e simulazione, in particolar modo nella sua fondamentale relazione con l'esperienza e la rappresentazione. Naturalmente definire cosa sia cultura è un'impresa insostenibile che accompagna forse l'intera storia della teoria sociale: in questo contesto oltre che pretenzioso sarebbe anche inutile. Ciò che interessa è stabilire quali tipi di movimenti introduca il carattere discorsivo a livello culturale, ma soprattutto a livello di pratiche culturali; stabilire se all'alba di questa supposta nuova era corrisponda l'alba di una nuova cultura e il tramonto di un'altra. Se questo di una nuova cultura sia un altro desiderio osceno o una marca retorica del carattere discorsivo, e perché lo sia *eventualmente*. E infine se e quali macerie e rovine

contribuiscano a formare lo scenario entro cui si muovono le dimensioni culturali del contesto storico-sociale contemporaneo.

In un testo fondamentale sulla necessità di un “revisionismo” del posizionamento della sociologia della conoscenza, E. Doyle McCarthy (1996) sostiene, fin dal titolo, la necessità di vedere la conoscenza come cultura. Secondo Doyle McCarthy i sistemi di conoscenza operano e si configurano all’interno della cultura, trasmettendo e contenendo i significati e le categorie della cultura stessa: questo vuol dire che qualsiasi sapere, da quello scientifico a quello della quotidianità sociale, non può configurarsi come al di fuori della cultura. Le spinte che portano Doyle McCarthy a questa conclusione sono molteplici, e passano per un’attenta analisi degli studi culturali contemporanei, del post-strutturalismo e del post-femminismo, ma anche attraverso un confronto e una rilettura serrati di autori più “classici” quali Althusser, Mannheim e Lévi-Strauss.

In un passo a mio avviso fondamentale Doyle McCarthy afferma: “Per la nuova sociologia, l’intera gamma della *cultura*, ovvero dei *sistemi significanti*, costituisce un’area problematica, poiché la cultura non rispecchia più semplicemente le forme dell’organizzazione sociale, né, d’altra parte, viene più intesa nei termini olistici che ispirano, per esempio, l’idea durkheimiana di coscienza collettiva. La cultura è multiforme, fatta di molti strati e di molti codici: non è racchiusa solo nelle istituzioni formali del diritto, dell’arte e della religione, ma si dispiega in luoghi informali – i grandi magazzini, i cortili delle scuole, i centri termali. (...) La cultura stessa non si concepisce più come qualcosa che ha che fare con l’ideazione, che è contenuta nelle idee, nei simboli o segni che si trovano principalmente nei testi (...) oppure nelle tradizioni. La cultura si studia oggi come *insieme di pratiche culturali*, intendendo con tale termine forme collettive di azione e di pensiero” (p. 58). In questo senso l’idea di cultura come sistema plurale significante e insieme di pratiche da “studiare” si intreccia fortemente con il pensiero di Renato Rosaldo e Clifford Geertz, benché la Doyle McCarthy accenni in bibliografia solo al secondo. Nella liberazione della cultura dal suo posizionamento forzato esclusivamente all’interno dei grandi testi (delle grandi narrazioni), delle tradizioni e delle istituzioni, possono essere rintracciate le dinamiche dell’antropologia del *nonorder* di Rosaldo<sup>1</sup> (1989); ma è soprattutto nel riferimento alle pratiche e ai sistemi significanti che emerge con forza una correlazione con il concetto semiotico di cultura di Geertz (1973). In un famoso passo di *Interpretazioni di Culture* Geertz afferma: “Ritenendo, insieme con Max Weber, che l’uomo è un animale impigliato nelle reti di significati che egli stesso ha tessuto, credo che la cultura consista in queste reti e che perciò la loro analisi non sia anzitutto una scienza sperimentale in cerca di leggi, ma una scienza interpretativa in cerca di significato” (p. 41); secondo Geertz, dunque, l’antropologia sociale deve sforzarsi di attuare un’analisi interpretativa delle pratiche culturali, enfatizzando l’aspetto contestuale e profondo sia della descrizione che dell’evento. La cultura è pubblica perché pubblici sono i suoi significati: è, dunque, un insieme di testi che in prima istanza vengono interpretati dai soggetti che vi appartengono, e in seconda istanza da chi intende studiarli, in una dinamica processuale che viene a configurarsi come meta-interpretativa. Proprio per questo, tornando al discorso di Doyle McCarthy, l’antropologia di Geertz e Rosaldo incontra la sociologia della cultura e della conoscenza nella figura di Stuart Hall. Secondo la Doyle McCarthy un tale modello interpretativo presuppone un posizionamento riflessivo nel linguaggio, anzi nei linguaggi: Lo studio dei codici attraverso cui si esprimono i significati culturali diventa anche studio dei codici della rappresentazione primaria e secondaria legata ai processi interpretativi. Il punto di vista di Hall, sostiene Doyle McCarthy, è proprio quello di “(...) enfatizzare il modo in cui il linguaggio e il discorso operano nello studio della produzione sociale dei significati, poiché il linguaggio è fondamentale per analizzare le modalità con cui si verifica il processo di rappresentazione” (1996, p. 59). Questo significa che le pratiche culturali diventano multiple così come i codici attraverso cui operano e le rappresentazioni che coinvolgono: realtà,

---

<sup>1</sup> Cfr. primo capitolo par. 2.2.

conoscenza della realtà e significati diventano fattori problematici all'interno di contesti sempre più moltiplicati e difficili da categorizzare.

Naturalmente tutto questo non contribuisce a sgombrare da alcune problematiche il campo della riflessione metodologica sullo studio della cultura: faccio in particolare riferimento a un saggio di Paul Rabinow (1986) in cui, proprio in relazione ai rischi dell'approccio interpretativo, l'autore rilancia alcune questioni critiche. Sarà, quindi, interessante affrontarle e *muoverle* in direzione del carattere discorsivo e delle sue rappresentazioni e esperienze.

Dei quattro punti su cui si articola il pensiero di Rabinow, due in particolare sono importanti per comprendere la direzione di alcune problematiche inerenti anche alla teoria critica della cultura digitale:

- 1) “La verità che l'esperienza e il significato sono mediati da rappresentazioni può essere indebitamente estesa facendo coincidere l'esperienza e il significato con le dimensioni formali della rappresentazione” (p. 321). Qui Rabinow intende affermare che, paradossalmente, l'enfasi posta sui linguaggi e sulle manifestazioni testuali (intese da un punto di vista semiotico) della cultura può annullare la portata interpretativa dell'indagine facendo coincidere l'interpretazione con il testo, e quest'ultimo con la cultura in senso globale. *Per la teoria critica dell'esperienza digitale è importante affermare esattamente il contrario.* Il tipo di esperienza che si produce dall'incontro fra simulazione, informazione\conoscenza e rete (quindi nelle dinamiche del carattere discorsivo) si posiziona nell'eventualità di una rappresentazione in cui la caratteristica della formalità perde di significato. Non c'è forma nell'esperienza digitale perché la sua rappresentazione mira a coprire l'intero spettro del reale. Il principio che spinge ad affermare l'inevitabile posizionamento della critica all'interno del carattere discorsivo è lo stesso che la spinge all'interno della sua cultura. Il carattere discorsivo tende a configurare la propria rappresentazione come priva di forma, la sua verità desidera di affermarsi nel rifiuto stesso della rappresentazione. Il testo vuole essere la cultura e non una sua interpretazione. Dunque, per correggere la riflessione di Rabinow, la verità che l'esperienza e il significato sono mediati dalla rappresentazione, nella cultura digitale è affiancata da un'altra verità, e cioè che l'esperienza e il significato *sono* (vogliono essere) la rappresentazione. Nello slittamento di questo paradosso si posiziona lo sguardo critico che, quindi, deve porre sullo stesso livello esperienza e linguaggio.
- 2) “All'interno della comunità la ricerca della verità come anche la sperimentazione sociale ed estetica sono governate dal desiderio dialogico. L'altro immaginario permette l'emergere di differenze pluralizzanti. C'è il rischio che queste finzioni strumentali di differenza essenziale possano reificarsi replicando così le forme sociali oppressive che si volevano minare” (id.). In questo caso, invece, le preoccupazioni di Rabinow riguardano la possibilità che la proiezione interpretativa dell'altro (elemento essenziale alla produzione di differenze pluralizzanti nella ricerca) possa assumere il significato dell'altro, replicando così proprio un principio autoritario e non autorevole della scienza interpretativa che rischi di abbatterne i fondamenti dialogici. L'immagine dell'altro diventa l'altro, identifica l'altro, e il dialogismo si trasforma in monologia. Rispetto a questo punto è importante sottolineare l'improprietà, o quantomeno, la problematicità del concetto di proiezione all'interno dell'esperienza digitale. Rabinow parla di una proiezione che è propria, nell'incontro etnografico, della relazione con un altro totalmente esterno al soggetto, un altro irriducibilmente altro rispetto al posizionamento del ricercatore. Nell'esperienza digitale l'altro non solo si sdoppia nella

proiezione del soggetto stesso all'interno del carattere discorsivo, ma deve anche subire le strategie discorsive che mirano a una ricomposizione delle proiezioni e dell'altro in un regime di produzione addizionale del principio di realtà. L'altro non è solo esterno, come esterna non è l'esperienza dell'altro. La problematica di Rabinow, quindi, deve essere ruotata nel senso di una sovrapproduzione ossimora di proiezioni, in cui il principio reificante è lo stesso che ne informa il significato: la pratica della proiezione pluralizzante è allo stesso tempo la pratica del dissolvimento nell'identico. Nell'esperienza digitale si pratica la proiezione tanto quanto il suo contrario. Dal momento che la distanza critica intesa nel senso trascendentale del termine non è possibile, questo rischio di reificazione riguarda tanto la ricerca quanto l'alterità, tanto il fatto di non accorgersi della freccetta quanto il fatto di considerarla un epifenomeno totalmente separato, autonomo e distante.

Rabinow conclude la sua analisi nell'affermazione che le rappresentazioni sono fatti sociali. Nell'ambito della cultura digitale la preposizione tende a rovesciarsi riflettendosi: il fatto sociale diventa la rappresentazione. L'esperienza è l'unica dimensione in cui una rotazione critica sembra essere possibile.

Questa contorsione implica, così, che il concetto stesso di rappresentazione slitti verso una fantasmagoria del suo significato: il fatto sociale è la rappresentazione, contemporaneamente la rappresentazione tende a dissolversi come significato. Soprattutto in questo senso Scott Lash (2002) parla di una sostituzione della *culture of representation* della modernità con una *technological culture* dell'Età dell'Informazione: ma questa fondamentale distinzione e differenziazione verrà trattata più avanti.

Ora è necessario cominciare a muovere la costellazione del carattere discorsivo dispiegando in senso critico l'idea di cultura che ne esce dalla sua trama strategica: la cultura della virtualità reale di cui parla Manuel Castells.

In questo trapasso cominciano, a loro volta, a dispiegarsi gli elementi per una teoria critica dell'esperienza digitale.

## **2. Elementi per una teoria critica dell'esperienza digitale.**

### **2.1. La rete come cultura della virtualità reale.**

“Le culture sono costituite da processi di comunicazione. E tutte le forme di comunicazione, come Roland Barthes e Jean Baudrillard ci hanno insegnato molti anni fa, si basano sulla produzione e sul consumo di segni. Quindi non c'è separazione fra 'realtà' e rappresentazione simbolica. In tutte le società l'umanità ha vissuto e agito attraverso un ambiente simbolico. Pertanto, ciò che è storicamente specifico del nuovo sistema di comunicazione, organizzato intorno all'integrazione elettronica di tutti i modi di comunicazione, da quello tipografico a quello sensoriale, non è l'induzione alla realtà virtuale, ma la costruzione della *virtualità reale*” (Castells 1996, p. 430). Da queste parole, che Castells scrive proprio nel momento in cui si accinge a trattare le dinamiche culturali legate all'avvento dell'*Information Age*, già si può riconoscere l'impronta della marca ossimora del carattere discorsivo: Castells intende da una parte scardinare l'idea che la cultura dell'Età dell'Informazione sia una dimensione radicalmente separata dalla realtà e da una certa continuità con la storia della relazione fra società e rappresentazione simbolica; allo stesso tempo, tuttavia, sostiene che un qualcosa di sostanzialmente differente si è prodotto. In questo Castells sembra coerente con le sue idee fondamentali rispetto alla società nell'Età



dell'Informazione. Webster (cfr. 2002 e 1999 con Robins) ne approfitta, ovviamente, per lanciare a modo suo la consueta critica post-marxista, rimproverandolo di accostare elementi di continuità a elementi di cambiamento: ma, come ho già scritto nel primo capitolo rispetto alle dinamiche sociali, ridurre le affermazioni di Castells a un gioco sofista sulla marca retorica del nuovo oltre che improduttivo è pienamente e coerentemente all'interno delle strategie retoriche del carattere discorsivo. Proprio ciò che l'etnografia critica intende rovesciare.

Ciò che invece è interessante nell'ottica di Castells è innanzitutto l'*incipit* secondo cui sbaglia chi ritiene un'innovazione culturale l'elemento "virtuale" dell'*Information Age*. In un certo senso, sostiene Castells, la conoscenza è sempre stata virtuale: l'affermazione secondo cui i media elettronici creerebbero un ambiente simbolico da cui la realtà è separata, non solo non corrisponde a verità ma si basa sul principio impossibile di un'esperienza non codificata. Questo presupposto iscrive, dunque, Castells in una corrente di pensiero molto simile a quella di Doyle McCarthy: la cultura viene "trattata" come ambiente semiotico e ne consegue un'idea di realtà che da un punto di vista della sociologia della conoscenza si avvicina molto a quella di Berger e Luckmann (1966), mentre in riferimento all'antropologia c'è un palese avvicinamento a Geertz<sup>2</sup>. Castells afferma esplicitamente che il carattere polisemico attraverso cui l'individuo approccia alla realtà in senso culturale costringe a convincersi che tutte le realtà sono comunicate e percepite attraverso simboli e, quindi, in maniera virtuale. Il tratto distintivo e differenziale dell'*Information Age* non può essere, così, il virtuale, ma la sua capacità di *assorbire interamente* il reale attraverso la convergenza dei media e la loro integrazione: la virtualità reale come "(...) *sistema in cui la stessa realtà (ossia, l'esistenza materiale/simbolica delle persone) è interamente catturata, completamente immersa in un ambiente virtuale di immagini, nel mondo della finzione, in cui le apparenze non sono solo sullo schermo attraverso cui l'esperienza viene comunicata, ma divengono esperienza*" (p. 431).

Non è, cioè, la realtà che diventa virtuale attraverso il panorama dei media elettronici, ma il virtuale (la virtualità) che, travalicando *omnicomprensivamente* tutti i codici della multimedialità, diventa reale, più di quanto non sia mai stato: l'esperienza del reale e quella del virtuale sono vissute sullo stesso livello di significazione. In questo modo le apparenze e le finzioni che contengono e attraversano la virtualità diventano il luogo esperienziale e eventuale in cui la realtà viene catturata e immersa, conferendo un valore non più simbolico legato alla rappresentazione ma semiotico legato alla significazione.

La cultura della virtualità reale viene incorporata in pratiche che sono indissolubilmente legate alla morfologia e ai significati della rete: non è un caso che Castells individui nella logica della rete interattiva e nella convergenza tra i media elettronici il motivo che affianca l'affermarsi di tale cultura. Come ho già spiegato nel capitolo precedente, queste due dinamiche sono decisive per l'affermazione paradigmatica della *network society*. Da una parte la piattaforma mediatica cattura e immerge il reale in se stessa, dall'altra la capacità interattiva e, quindi, la flessibilità della rete ne consentono la configurazione di ambiente da esperire come reale<sup>3</sup>. Secondo Castells l'impianto tecnologico non produce la "nuova" cultura, ma ne favorisce l'affermarsi: fra cultura della virtualità reale e nuove tecnologie vige lo stesso rapporto che queste ultime intrattengono con la società in rete, cioè imprimono una dinamica galvanizzante al suo significato. La lezione di Kranzberg è estesa all'idea di cultura.

Mi sembra interessante in questo senso, una rilettura della teoria del tecnopolio di Postman (1992): secondo la sua stessa definizione, il tecnopolio è quel tipo di tecnocrazia

---

<sup>2</sup> Peraltro non citato, né nel testo né in bibliografia, da Castells.

<sup>3</sup> Rientra in questo discorso, a dire il vero, il mito di una capacità sinestesica delle nuove tecnologie che ancora non ha trovato riscontro dal momento che il panorama digitale si è affidato per lo più a una cultura che in preminenza rimane *visuale*, seppur con l'indiscusso vantaggio di essere un visuale *manipolabile*. Rimando, comunque, al prossimo capitolo per una trattazione più esaustiva di ciò che si intende per "digitale", e di tutte le sue implicazioni linguistiche.

totalitaria che è venuta ad assumere il controllo della cultura in un preciso contesto storico-sociale che è quello degli Stati Uniti nel primo ventennio del '900, e che tuttora ne governa le dinamiche. Il tecnopolio non sarebbe altro che la soluzione al conflitto fra due diverse concezioni, quella tecnologica e quella tradizionale, che fino ad allora avevano convissuto in un rapporto di tensione ostile. La congiuntura di alcuni fattori più visibili (l'ethos americano improntato al non riconoscimento di limiti naturali all'azione dell'uomo, l'audacia dei capitalisti americani e il successo della tecnologia del novecento diretta ad offrire vantaggi, comodità, abbondanza e igiene) e altri meno visibili (che vanno dalla misurazione del Q.I. all'invenzione dello stetoscopio) hanno prodotto questa "deificazione della tecnologia" (p. 70), in quanto condizione culturale e mentale, che è il tecnopolio: cioè, l'assoggettamento di qualsiasi tipo di forma culturale alla tecnica. Le idee di Postman su un determinismo tecnologico culturale della contemporaneità nascono in un sistema di pensiero molto più raffinato rispetto alle suggestioni neo-luddiste e post-marxiste di Webster: il suo posizionamento è in direzione di una tecnica come *unico filtro culturale* e non di una tecnologia figlia e madre, al servizio di logiche capitaliste. Postman parte dalla cultura: "Le culture si possono suddividere in tre tipi: culture strumentali [*tool-using cultures*], tecnocrazie e tecnopoli. Oggi ciascuno di questi tre tipi di culture esiste in qualche parte del mondo, anche se il primo sta scomparendo rapidamente e, per ritrovare una cultura strumentale dobbiamo spingerci fino ai paesi esotici" (p. 27). Questo partire dalla cultura non lo esenta, tuttavia, dalle maglie del carattere discorsivo: la sua raffinatezza non si spinge oltre l'approdo alla questione culturale dell'*Information Age*, ma naufraga nello stesso punto in cui lo fanno tutti gli altri critici della società nell'Età dell'Informazione, e cioè proprio nell'analisi dell'elemento tecnologico. Lo stesso Postman nelle sue definizioni di cultura, oltre che molto rigide e decisamente riduttive, non fa altro che riprodurre quel tecnopolio che vorrebbe scardinare. Così, Castells, come sempre un po' fuori e un po' dentro al carattere discorsivo, da questo punto di vista tesse una trama molto più complessa in cui inscrivere il rapporto fra cultura e tecnologia: questi due elementi vengono a configurarsi come compartecipi del mutamento sociale, slittando attraverso pratiche che al loro interno come al loro esterno, in relazione fra loro, percorrono le dinamiche flessibili della rete. Basti confrontare l'idea di tecnopolio di Postman con quella di milieu d'innovazione di Castells, precedentemente trattata, per cogliere le sostanziali differenze.

Malgrado ciò, Postman riesce anche a cogliere spunti interessanti che lo ricollegano a Castells più di quanto non creda, e in alcuni casi involontariamente sottolinea con forza alcuni aspetti critici che io ho rintracciato nella futurologia. Significativa a tal proposito mi sembra essere la sua analisi dello stetoscopio come strumento attraverso cui la tecnocrazia si impossessa della scienza medica: "... [proprio queste sono] due delle idee chiave promosse dallo stetoscopio: la medicina cura la malattia, non il malato; quello che il malato sa non ha importanza, è vero solo quello che sa la macchina" (p. 94). Se si elide la venatura sottilmente luddista di questa affermazione, rimane l'aspetto interessante, colto da Postman, riguardo alla rilevazione di un indizio diagnostico che, basandosi sull'elemento tecnologico come strumento, diventa diagnosi *tout-court*: decisamente affine con l'elevazione del futuro previsto a possibilità-come-presente nella futurologia.

Ma il concetto dello stetoscopio suggerisce anche un altro aspetto critico: nella relazione fra elemento reale (malato, malattia) e virtuale (diagnosi tecnologica) corre il rischio di perdersi la dimensione eventuale e etnografica della ricerca così come dell'esperienza. Si ricade, cioè, sotto la dominazione della proiezione dell'altro presentata da Rabinow. La risposta di Castells in questo senso è di tipo *inclusivo*: la virtualità reale *contiene e produce* la cultura dell'esperienza e dell'evento nella contemporaneità. La differenza fra malato e malattia è inclusa nella virtualità dal momento che ne è stato catturato il significato reale. La differenza è determinata dalla pratica.

E' dunque l'esperienza la via di fuga attraverso cui Castells fuoriesce dalle paste del determinismo tecnologico e del predominio culturale e culturale della tecnica.

A questo punto, tuttavia, Castells sembra smarrirsi nelle maglie del carattere discorsivo.

Proseguendo la sua riflessione identifica l'esperienza kantianamente come organizzata attorno alle dimensioni dello spazio e del tempo: su queste dimensioni slittano, dunque, tutte le pratiche culturali della virtualità reale.

Castells organizza, dunque, il suo discorso lungo due assi interpretativi, sottolineando la mutazione verso quelli che definisce come *spazio dei flussi* e *tempo senza tempo*: spazio e tempo sono così inseriti come coordinate referenziali all'interno del quadro sistematico in cui si produce la cultura della virtualità reale. In quanto tali, sono due dimensioni che allo stesso tempo si coagulano attorno ad alcuni perni semantici che ne definiscono un principio di stabilità retorica nel discorso di Castells. L'invito a "considerare forme sociali di tempo e spazio che non sono riducibili alle nostre percezioni ereditate, basate su strutture sociotecniche soppiantate dall'esperienza storica attuale" (1996, p. 435), implica la necessità di aspettarsi un rivoluzionamento socio-culturale dell'esperienza organizzato attorno a un mutamento della *tecnologia della percezione*. In questo senso, nella contemporaneità spazio e tempo vivono in un regime di produzione gerarchica che vede il tempo sottomesso alle logiche spaziali: "*Il tempo senza tempo appartiene allo spazio dei flussi, mentre la disciplina del tempo, il tempo biologico e le sequenze socialmente determinate caratterizzano i luoghi in tutto il mondo, strutturando e destrutturando materialmente le nostre società segmentate*. Lo spazio plasma il tempo nella nostra società, invertendo così una tendenza storica: i flussi inducono il tempo senza tempo, i luoghi sono delimitati dal tempo." (p. 530-531). Anche in questo aspetto, dunque, la metafora della rete con i suoi principi manipolabili di flessibilità, interattività, trame nodali e trame snodate diventa il significato e la pratica entro cui Castells inquadra il suo discorso nel carattere discorsivo: lo spazio dei flussi è quello della rete che si contrappone alla localizzazione dei luoghi cui le sequenze temporali forniscono il significato e il limite entro cui essere. Lo spazio dei flussi, al contrario, plasma il tempo contraendolo e piegandolo alla sua logica flessibile e non-sequenziale, come la rete sopravvive su logiche non-lineari.

Dunque, le linee di sviluppo dei due assi dell'esperienza nella cultura della virtualità reale vengono così a configurarsi:

- 1) *Lo spazio dei flussi*<sup>4</sup>. Secondo Castells, questo tipo di spazio va a contrapporsi al cosiddetto spazio dei luoghi, in cui il divenire sociale è ancora legato alla localizzazione della sua pratica. I flussi sono, invece, quelli multi-direzionali e flessibili della rete e della sua logica esportata nelle imprese e soprattutto nei contesti metropolitani. Non è che lo spazio dei flussi sostituisca lo spazio dei luoghi: queste due configurazioni persistono in una relazione problematica che determina una segmentazione sociale e culturale della globalizzazione. Il Castells amante dell'architettura e sociologo urbano si riaffaccia proprio in questa fase della sua analisi: questo movimento biunivoco e contrastante fra flussi e luoghi è la dimensione principale di scambio della città globale. "La città globale non è un luogo ma un processo. Un processo mediante il quale centri di produzione e

---

<sup>4</sup> La natura dei flussi è volutamente lasciata indefinita da Castells, dal momento che il suo orientamento è teso a dimostrare come la dinamica di rete configura una spazialità di tipo fluttuante che supera in un certo senso (cfr. Cap. Primo di questa Tesi) l'opposizione storica natura/cultura. Stupisce, così, che nella sterminata bibliografia a corredo di *The Information Age* sia contenuto un riferimento all'ottimo lavoro di Lash e Urry (1994) ma non alle altrettanto fondamentali opere di Appadurai su questo aspetto: il motivo di questa dimenticanza non può risiedere nella natura simbolica dei primi, rispetto alle analisi puntualmente contestuali del secondo. Probabilmente Castells avrebbe potuto ricollocare nel suo sistema le configurazioni disgiuntive che Appadurai individua nei flussi con la conseguente creazione di panorami (*scapes*) in cui i soggetti, comprese le merci e gli "oggetti", costruiscono le proprie biografie (cfr. Appadurai 1986). Questa immissione avrebbe anche giovato alla teoria della virtualità reale, aprendole gli orizzonti di un rapporto meno strutturato attorno al gioco dei rovesciamenti di dualismi sterili che in realtà non fanno altro che produrre ulteriori ipostatizzazioni, e permettendole di vedere un ossimoro laddove Castells crea scissioni dicotomiche. Sulla relazione fra Lash-Urry e Appadurai nello studio dei flussi cfr. l'ottimo saggio di Hannerz (2002)

consumo di servizi avanzati, e le società locali subordinate, sono collegati in una rete globale sulla base di flussi di informazione, i quali, al tempo stesso, riducono l'importanza dei legami delle città globali con il loro hinterland" (p. 445). La città globale è, dunque, città informazionale nella misura in cui i flussi la trasfigurano in processo: le culture metropolitane ne sono prese e allo stesso tempo contribuiscono a produrlo. Questo non vuol dire che in questo tipo di città non convivano sconnessioni interne ed esterne con le connessioni iperveloci e flessibili che la contraddistinguono: l'elemento attraverso cui il processo comunicazionale mette a disposizione della cultura i propri flussi è quello della discontinuità; la rete può assumere forme gerarchiche come flessibili, o può semplicemente arrivare a non coprire con i suoi flussi l'intera mappa di spazi che così resteranno luoghi. Alla segmentazione sociale e culturale corrisponde, in questo modo, la discontinuità spaziale delle città globali. Sulle dinamiche di questa processualità, Castells struttura la sua teoria sociale dello spazio nell'*Information Age*: se lo spazio dei luoghi è il supporto materiale delle pratiche sociali di condivisione del tempo, lo spazio dei flussi, da supporto, ne diventa principio organizzatore. La stessa divisione del tempo opera attraverso la sua immissione nei flussi informazionali. Il contenuto dello spazio dei flussi viene così ad articolarsi su tre tipologie di stratificazione: un primo supporto è il circuito di scambi elettronici in quanto materia delle pratiche della simultaneità; a un secondo strato corrispondono i nodi e gli snodi che processualmente collegano i luoghi alle culture e alle caratteristiche sociali; infine, il terzo strato è costituito dalla distribuzione e dall'organizzazione spaziale di quelle che Castells definisce *élite manageriali dominanti*. Su questo punto Castells costruisce una teoria del dominio legata al nuovo spazio dei flussi: "La forma fondamentale di dominio nella nostra società si basa su una capacità organizzativa dell'élite dominante che va di pari passo con la sua capacità di disorganizzare quei gruppi nella società che, pur costituendo una maggioranza numerica, vedono i propri interessi rappresentati in modo parziale (...) solo all'interno del soddisfacimento degli interessi dominanti" (p. 476). Lo spazio diventa così il luogo attraverso cui le élite affermano loro stesse come cosmopolite e inserite nei flussi, relegando nella stabilità e nella segmentazione del luogo il "popolo": il potere del dominio non è tanto strutturato attorno alla dimensione dell'accesso<sup>5</sup> alla rete quanto a quella del possesso dei suoi codici<sup>6</sup>. Il risultato di queste tensioni è una schizofrenia strutturale che costringe gli individui a vivere universi paralleli di significato culturale, universi organizzati contemporaneamente attorno alle logiche processuali dei flussi e a quelle vincolanti dei luoghi, universi in aperto contrasto semantico e materiale. *L'esperienza si struttura come processo di scissione.*

- 2) *Il tempo senza tempo.* Meno spazio (se mi si consente il gioco di parole...) viene dedicato da Castells alla questione del tempo, dal momento che esso viene concepito

<sup>5</sup> E' una risposta implicita alle tesi un po' semplicistiche espresse da Rifkin (2000). Huberman, in un suo interessantissimo studio strutturale dei flussi di navigazione in Internet, ritiene che il vero plusvalore dell'economia di rete non risiede tanto nella possibilità di accesso quanto nella frequenza e, quindi, nel consumo digitale: "Un fatto risulta immediatamente evidente dalla ricerca: se si guarda sia alla ricchezza dei siti (in termini di pagine e/o collegamenti) sia alla frequenza degli accessi da parte dei navigatori, la distribuzione appare estremamente polarizzata, con un numero elevatissimo di siti *poveri* e poco frequentati e un numero molto ristretto – ma di peso complessivamente molto rilevante – di siti *ricchi* e ad alta frequentazione" (2001, p. ix). Il decentramento dalla dinamica di accesso discriminato a quella di frequenza discriminante (maggiormente legata alle questioni del codice e dell'interattività) è essenziale per riposizionare le chiavi interpretative del cosiddetto *Digital Divide*. Ne parlerò più approfonditamente nel terzo capitolo.

<sup>6</sup> In questo senso, come egli stesso afferma, Castells prende le distanze da visioni di dominio alla Wright Mills e accosta il suo pensiero a quello di Touraine: l'élite, infatti, è a sua volta stretta dall'esigenza di separarsi e quindi "localizzarsi" per potersi distinguere, e dalla necessità di restare nei flussi per poter continuare a organizzarsi in quanto interesse globalizzato. Questa tensione, molto vicina a una rivisitazione in senso processuale della logica in e out di Touraine, governa l'esperienza del dominio nello spazio sociale dell'*Information Age*.

come subordinato alla logica dei flussi. Secondo Castells, fondamentalmente, il tempo è locale: l'orologio che ha scandito la morfologia dei luoghi e della società nella modernità è il principio della ripetizione lineare, irreversibile e misurabile della routine nella quotidianità e nel lavoro. L'inversione dello spazio dei flussi è il rovesciamento del predominio di questa linearità e sequenzialità: non è più il tempo a scandire e scolpire lo spazio, ma i flussi a informare il tempo in una compressione vicina all'azzeramento. "La compressione del tempo al limite è equivalente alla scomparsa della sequenza temporale e quindi del tempo. Ritengo che tale fenomeno non accada ora solo perché il capitalismo fa di tutto per liberarsi da ogni vincolo, dato che questa è sempre stata la tendenza del sistema (...). La libertà del capitale dal tempo e la fuga dalla cultura dell'orologio sono decisamente favorite dalle nuove tecnologie dell'informazione e connaturate alla struttura della società in rete" (p. 495). Ancora una volta, dunque, il fattore tecnologico diventa una spinta che si affianca a dinamiche già preesistenti del divenire sociale. Per spiegare meglio la sua idea di tempo senza tempo, Castells prende le mosse dalla constatazione che il capitale per poter circolare nello spazio dei flussi necessita di decisioni in tempo reale, con la conseguenza che questa contrazione implica una scommessa degli investitori su previsioni future dal momento che l'esperienza della gratificazione differita viene disintegrata a vantaggio di un guadagno facile e veloce basato sul rischio. Il capitale, quindi, comprime il tempo perché dalla sua compressione e dal suo assorbimento trae il proprio vantaggio: naturalmente tutto questo è reso possibile dalla strutturazione di una rete comunicativa altamente integrata attraverso l'assunzione di panorami tecnologici funzionali allo sviluppo di flussi sempre più dinamici e veloci. Nel momento in cui il tempo si contrae e diventa istantaneo esso assume una carenza di significato sequenziale che, paradossalmente, lo accosta alla dimensione dell'eternità, un'eternità non ciclica né lineare ma casuale: semplicemente il tempo non è più tempo come cronologia. Le dimensioni temporali attraverso cui slitta la cultura della virtualità reale diventano quelle della simultaneità e dell'atemporalità: "... siamo di fronte a una cultura che è allo stesso tempo dell'eterno e dell'effimero. E' eterna perché si estende in avanti e all'indietro sull'intera sequenza delle espressioni culturali. E' effimera perché ogni configurazione, ogni specifica sequenza dipende dal contesto e dallo scopo per cui un dato costruito culturale viene interrogato e sollecitato" (p. 526). Naturalmente, come per i flussi e per i luoghi, anche per il tempo senza tempo e per il tempo lineare esiste una configurazione di convivenza nella globalizzazione. Dove c'è un luogo invece di un flusso ci sarà un tempo lineare invece che simultaneo e atemporale. Il tempo senza tempo diventa, dunque, l'altro asse di scissione attraverso cui l'esperienza della cultura della virtualità reale segmenta la società: questo mutamento segna l'emergere di un predominio spaziale all'interno della cultura contemporanea che costringe il tempo a non potersi più configurare come ordine sequenziale dei fenomeni che accadono nel contesto socio-culturale. *Il contesto stesso è scisso.*

Questa è dunque la cultura della virtualità reale secondo Castells. Essa non farebbe che riflettere una scissione binaria fondamentale che informa tutte le dinamiche contemporanee attraverso il linguaggio digitale (che è appunto fatto di scelte binarie): un dualismo che, in ultima istanza, riguarda una contrapposizione storicamente determinata fra Rete e Io, nel senso di una radicalizzazione del conflitto fra essere individuale e essere sociale.

E' difficile non rimanere affascinati dalle parole di Castells. Questo autore ha l'indiscusso merito di essere l'unico di tutto il panorama del carattere discorsivo a porre il suo sguardo tagliente nelle zone morbide e gommose delle strategie dell'*Information Age*. Come la sua *Weltanschauung*, così le sue teorie riflettono gli aspetti più malinconicamente

affascinanti del carattere discorsivo: Castells riesce proprio a esserne la Rete. Gran parte delle sue riflessioni sono *insidiosamente* corrette: insidiosamente perché malgrado la loro correttezza molto spesso sono pur sempre inserite all'interno delle dinamiche strategiche di affermazione delle marche retoriche. Riaffermo il concetto espresso prima: Castells è un po' fuori e un po' dentro il carattere discorsivo così come la sua metafora portante, quella della rete, tende ad assumerne su di sé tutti gli aspetti, critici e non, confondendo ma allo stesso tempo affermando alcune marche.

Riguardo alla teoria della cultura della virtualità reale vale lo stesso discorso: essa affascina per la sua *bellezza*. In molte sue dinamiche non si può rimanerne distanti né in disaccordo.

Purtuttavia degli snodi critici persistono.

E', d'altronde, necessario che l'etnografia critica compia sempre questa operazione di lasciarsi conquistare dalla *bellezza eventuale* del carattere discorsivo, percepirla e percorrerla per cercare di muoverla, di ruotarla.

C'è, innanzitutto, una riflessione da fare in merito alla concezione del ruolo della tecnologia: essa è ricompresa nella marca retorica del carattere discorsivo che la vuole come strumento e soggetto allo stesso tempo. Già in precedenza ho trattato come, di fronte alla critica di Webster sul determinismo tecnologico delle sue teorie, Castells risponda brillantemente affermando una certa inevitabile incidenza della tecnologia sul divenire sociale: a livello teorico Castells risolve la problematica tecnologica all'interno della rete, delle sue dinamiche e della sua struttura informazionale. Avevo, così, individuato nel dissolvimento dell'informazione nella rete e non nel determinismo tecnologico la dimensione in cui la critica avrebbe dovuto posizionarsi. Nel momento in cui, però, Castells fa atterrare la sua teoria della rete nella pratica culturale riemergono con forza i tratti del carattere discorsivo e la questione della tecnologia nella sua versione marcata retoricamente: la liberazione della tecnologia della rete sembra sciogliersi nello strumentalismo della cultura della virtualità reale. Ci sono, inoltre, diverse difficoltà ad associare le caratteristiche ipertestuali alla cultura della virtualità reale, come fa Castells (cfr. pp. 380-526): nel prossimo capitolo, che sarà dedicato all'attraversamento della dimensione digitale in quanto linguaggio dell'esperienza dell'*Information Age*, dimostrerò come le dinamiche dell'ipertesto siano tutt'altro che scontatamente associabili a caratteristiche di movimento, libertà, non-linearità. Del resto le dinamiche fluide della rete, come dice Castells, affiancano anche dinamiche di raffreddamento: non sembra corretto, allora, associare la forma di dominio esclusivamente al possesso dei codici comunicativi (che sbilancerebbe il discorso in un'*ottica hacker* sulla questione del diritto d'autore), ma è essenziale valutare come e perché all'interno delle pratiche culturali l'esperienza si organizza e venga organizzata attorno a *modelli retorici* che riaffermano con forza, anche nei "contestatori", un fortissimo principio di realtà. Credo che gran parte di queste difficoltà di Castells siano imputabili a una certa mancanza di sguardo etnografico *sul* carattere discorsivo, altra decisiva marca retorica: o, meglio, ciò che manca è proprio l'etnografia critica che, una volta constatata la *binarietà* della cultura della virtualità reale (elemento senza dubbio di fondamentale importanza), ne scardini gli appigli retorici in senso teorico e materiale.

Al lettore più attento non sarà, poi, sfuggito l'eccessivo tributo che nella sua teoria dell'esperienza Castells paga a Bell: a un livello generale c'è un restringimento e un costringimento dell'esperienza culturale alle coordinate dello spazio e del tempo, proprio come fa Bell. Le categorie della percezione sembrano emergere come unici fattori di valutazione nell'esperienza e nella produzione dei codici culturali. La pratica si riduce a due dimensioni.

Certamente Castells prende le distanze in qualche modo da Bell: lo spazio non è più eclissato ma trasformato in una dinamica, in un processo fluttuante che rende senza dubbio meglio la relazione fra comunicazione, informazione e luoghi. La capacità critica di Castells, inoltre, non si lascia tentare dagli "ormai" e insiste nell'affermazione che non tutta la cultura

intesa in senso globale vive lo spazio dei flussi, anzi, la cultura si struttura attorno a dinamiche conflittuali fra luoghi e spazi. Quello che però non mi convince appieno è proprio la dimensione di questo conflitto, di questa compresenza ossimora e paradossale: gli orologi del tempo sequenziale e i luoghi del rallentamento dei flussi sembrano essere *del tutto esterni* alla virtualità reale: la virtualità reale sembra, cioè, non contenere alcuna traccia di questa coesistenza e il suo panorama elettronicamente integrato pare essere esente dalla sequenzialità e dalla localizzazione.

Indubbiamente è questo l'aspetto più criticabile della teoria di Castells. La virtualità reale diventa una sorta di zona franca proiettata nelle dinamiche della rete: la rete di questa zona è un po' più rete di quella praticata socialmente...

La dimensione che costringe Castells all'errore è quella di ridurre l'esperienza della cultura digitale a una relazione *dualista e dicotomica* fra virtualità e realtà, qualunque forma essa assuma. Nella sua net-ottica (che dovrebbe portarlo a essere più multiplo) la virtualità diventa reale catturandone i significati all'interno del panorama elettronico integrato attraverso la multimedialità, ma sembra restare immune da qualsiasi infiltrazione del reale stesso.

Così, la virtualità reale in definitiva riproduce la realtà virtuale.

L'etnografia critica rovescia questo discorso mettendo in movimento proprio la sua marca retorica: al virtuale che diventa reale oppone la necessità di un virtuale che *divenga differentemente* reale.

Non è un caso, del resto, che uno dei primi nomi citati da Castells sia quello di Baudrillard: l'aspetto dualista e dicotomico che informa tutto il carattere discorsivo sull'esperienza stretta fra dimensione virtuale e reale nell'*Information Age* nasce dalla teoria sociale della simulazione.

E' su questa stella della costellazione, dunque, che deve continuare il movimento dell'etnografia critica.

## **2.2. Critica della teoria sociale della simulazione.**

Devo confessare di avere un debole critico per l'opera di Jean Baudrillard.

Probabilmente dipende dal fatto che ho trovato sempre molto interessanti le tematiche del suo ragionamento e molto appassionanti le modalità in cui le materializza attraverso la sua scrittura: il problema è che dopo un po' di tempo che lo leggevo le mie convinzioni si dirigevano sempre più nella direzione esattamente opposta. Per intraprendere una metafora medica, vedo Baudrillard come un radiologo che dopo aver eseguito una perfetta e istantanea scansione a raggi-x sbaglia totalmente la diagnosi, vedendo fratture dove in realtà ci sono solo distorsioni: per ricomporre la frattura strattona l'arto distorto fino ad ingessarlo nella posizione sbagliata.

Il suo posizionamento si trasferisce quasi fatalmente in un movimento che ingabbia più che liberare la ricerca, ma con un romanticismo *maudit* che lo rende quasi irresistibile

Si trova, insomma, all'interno di quel variegato e multiforme fascino *staticamente* malinconico del carattere discorsivo che, per chi intende percorrerlo e muoverlo, rischia di accecarne il progetto d'azione critica.

Una stella così brillante nella costellazione (tanto brillante da *informare* la teoria della cultura della virtualità reale di Castells) necessita, allora, di una messa in moto e di una rotazione molto più simili a un rovesciamento diretto che alla produzione di un semplice scarto. Mi sembra anche interessante valutare come in gran parte delle marche retoriche sul tema della simulazione pare coagularsi con più forza e determinazione il principio dell'ambiguità ossimora del carattere discorsivo: vuol dire che in questa regione della costellazione si gioca una partita semiotica determinante per la sua produzione e auto-

riproduzione, una regione in cui la posizione critica deve inevitabilmente situare la sua etnografia mobile in quanto *eventuale*.

In *Parole Chiave* (2000), “simulazione” e “simulacro”, termini che davvero hanno rappresentato snodi fondamentali del pensiero di Baudrillard nel corso degli anni, scompaiono e si dissolvono nell’accezione di “virtuale”: quest’ultimo termine sembra vincere contro gli altri due una sorta di battaglia teorico-semiologica su quale dimensione debba retrospettivamente *nominare* l’idea del reale secondo l’autore francese. Parlo di retrospettiva perché lo stesso Baudrillard, definendo cosa intende per parole chiave, scrive di sentirsi un po’ come un Orfeo che si volge all’indietro per descrivere il panorama retrospettivo della sua opera, un panorama che non intende essere prospettico e rischia, proprio per questo sguardo, una sua eterna condanna agli Inferi. Forse, nel senso delle parole chiave Baudrillard intende individuare la tappa di un viaggio non ancora concluso perché probabilmente non ne esiste una conclusione. La tentazione di accostare questa metodologia alle dinamiche dell’illusione della fine non mi sembra azzardata. Al di là di questo, l’assunzione di “virtuale” come parola chiave può essere interpretata in quanto violenta sterzata verso il panorama dei media elettronici integrati riconducibile alla rete. Sembra che il virtuale abbia davvero raccolto l’eredità del simulacro e della simulazione su di sé, venendosi a configurare come polo attrattore dell’attenzione dell’autore sulle dinamiche di produzione e fruizione della realtà

Scrivono Castells che Baudrillard gli ha insegnato l’impossibilità della separazione fra realtà e rappresentazione simbolica: nella trattazione del “virtuale” in *Parole Chiave* Baudrillard conferma la lezione. “Secondo il mio punto di vista, (...) creare un mondo reale significa “produrlo”, e il reale non è mai stato altro che una forma di simulazione” (2000, p. 41). La *simulazione* sembrerebbe essere diventata la morfologia della rappresentazione, mentre il *virtuale* si riferisce a un preciso soggetto del contesto storico-sociale: l’innovazione tecnologica legata all’informatizzazione attraverso il computer dei dati della percezione. Eppure la simulazione si configura come una categoria del virtuale solo all’apparenza. In molti punti, Baudrillard si riferisce al virtuale in merito al concetto di realtà virtuale: il suo intento è quello di rovesciare l’idea corrente di un virtuale come opposto al reale, e riconfigurarla come evanescenza e fine, di condurla cioè nel suo quadro interpretativo del *simulacro*. La vera torsione, dunque, è quella di porre il virtuale come *titolo di ancoraggio* all’interesse condiviso nel carattere discorsivo, per poi rovesciarlo in quanto equivalente alla simulazione e al simulacro: non, quindi, una questione di categorie di un fenomeno ma di continue equivalenze. In fondo, per Baudrillard non è cambiato poi molto dalle sue analisi degli anni ’70, se non il fatto che con riluttanza è costretto a parlare di virtuale perché più di moda, nascondendo lì dentro le sue *reali* categorie interpretative.

Il brevissimo saggio sulla parola chiave “virtuale” è davvero paradigmatico del fascino dell’opera di Baudrillard e del suo apparentamento a diverse tematiche del carattere discorsivo.

L’impeto iniziale, in cui la dimensione del virtuale deve essere ricollocata secondo gli assi ermeneutici della simulazione e del simulacro, sfocia ben presto nell’analisi dell’ultimo figlio indecente nel panorama dei media: la realtà virtuale come manifestazione ultima dell’iper-reale e grado zero del salto fra simbolico e reale. Secondo Baudrillard la realtà virtuale sostituisce la realtà perché perfetta, manipolabile da un punto di vista operativo, omogenea e controllabile: nella sua ottica la realtà virtuale proprio perché “più riuscita” (p. 42) è più reale della realtà che ormai sopravvive in quanto simulacro. A differenza di Castells, Baudrillard intravede anche nella virtualità il raffreddamento dei luoghi e degli orologi nel momento in cui viene trattata come realtà perfettamente manipolabile (anzi, si potrebbe dire che nella virtualità intravede *solo* quelle dinamiche): ma, anziché individuare le problematiche critiche che questo comporta, riconduce ogni dinamica al reale.

Al monismo del Potere di Foucault, e al monismo del Capitalismo di Webster può essere aggiunto il monismo del Reale di Baudrillard.



Il *più riuscito* è un riferimento alla convinzione che l'esistenza della realtà coincide con l'ascesa del pensiero razionale e della sua ansia di tassonomizzazione e misurazione del reale. E' dunque il mondo della razionalità che si inventa il suo doppio virtuale per soddisfare il bisogno di razionalizzazione: gli effetti collaterali sono quelli dell'auto-dissolvimento del mondo stesso, del suo scomparire e svanire, della morte senza fine; "Dal mio punto di vista, io penso che ci sia un'ipertrofia tale del mondo virtuale che sfocerà in una forma di implosione. A cosa lascerà il posto? E' difficile dirlo, poiché al di là del virtuale, non vedo nulla, se non quello che Freud chiamava il 'nirvana', uno scambio di sostanze molecolari e null'altro" (p. 44). Come conseguenza di queste riflessioni emergono delle dinamiche tipiche dell'opera di Baudrillard: innanzitutto, il virtuale (o la simulazione che dir si voglia) sopravvive e ha ragion d'essere solo in quanto doppio subordinato della realtà, anzi costituisce proprio la risposta ai desideri omologhi e autoerotici della realtà di vedersi realizzata in quanto razionalità; in secondo luogo, la relazione reale-virtuale è la relazione della fine del mondo, dal momento che se la realtà diventa simulacro, la virtualità non può fare altro che esserne l'orizzonte oltre cui non c'è spazio per niente altro che il nulla; infine la tecnica e la tecnologia diventano lo strumento della distruzione, che, al massimo può essere ritardata, ma solo attraverso l'auto-annullamento proprio di tecnica e tecnologia in quanto strumenti<sup>7</sup>.

Questo scenario da soluzione finale del mondo è naturalmente strutturato proprio attorno al principio dialettico che ne dovrebbe essere la causa: il dualismo fra reale e virtuale, ricomposto nella sottomissione di quest'ultimo al primo e nel desiderio della liberazione dalla tecnologia che ne è lo strumento, a prezzo della catastrofe comune.

Pertanto, in merito alle riflessioni di Baudrillard, pur con le dovute distinzioni, si può riconoscere l'esistenza di una vera e propria corrente di pensiero nell'ambito della teoria sociale: per Sean Cubitt (2001) la relazione fra società e simulazione descrive un approccio sociologico spiccatamente delineato e storicamente determinato. L'operazione di Cubitt merita attenzione sia per il quadro generale che fornisce, sia per la sua analisi del contributo di Baudrillard<sup>8</sup> all'interno di questo quadro: mi sembra dunque un passo obbligato percorrerla e metterla in gioco nell'ambito della teoria critica dell'esperienza digitale.

Cubitt individua tre aree problematiche attraverso cui prende corpo la teoria sociale della simulazione:

- 1) *Il ruolo delle merci*. Cubitt mette in relazione il pensiero di Marx con quello di Bataille: in entrambi è presente la convinzione di una certa illusorietà della merce che la configura come archetipo della costruzione della simulazione. Nell'ottica simulazionista assume un ruolo fondamentale l'idea marxiana che il processo di astrazione e riduzione a merce delle cose comporti una corrispondente mercificazione (reificazione) delle relazioni fra individui: "(...) it suggests that humanity, under conditions of capitalism, lives an illusory life measured not in mutual interrelations between people but in the 'fantastic' relationship between things" (p. 8). Bataille trasferisce questo meccanismo fantastico e illusorio della merce nella sua teoria generale della *depen*se, in una prospettiva che incrocia Marx, Freud e Nietzsche: secondo Bataille, mentre alcuni consumi servono alla riproduzione e alla produzione del sistema mercificato, altri hanno a che fare con l'inutilità e lo spreco. Nella tensione fra la cultura borghese che cerca di accumulare energia e l'economia generale che

---

<sup>7</sup> "Nello stato in cui siamo – dicono gli ottimisti – la tecnica, giunta ad un livello di estrema sofisticazione, ci libererà da se stessa, altrimenti andremo verso la catastrofe. Tuttavia, la catastrofe, nel senso forte e drammatico del termine, cioè l'epilogo, può avere, secondo i protagonisti, esiti felici o infelici" (p. 45)

<sup>8</sup> Di questa corrente di pensiero, Cubitt individua come massimi esponenti Baudrillard, Debord, Eco e Virilio: la sua analisi si sviluppa, così, lungo le trame del pensiero di questi quattro autori. Qui, invece, mi limiterò esclusivamente alla relazione che intercorre fra Baudrillard e le dinamiche generali della teoria sociale della simulazione, in quanto riferimento più corposo e "luminoso" alle strategie del carattere discorsivo e al suo rovesciamento attraverso l'etnografia critica.

ha necessità di dissiparla risiede la dialettica dell'individuo lacerato fra la ricerca di una sopravvivenza razionale e l'economia del consumo sensuale e distruttivo. Ne deriva quello che è, poi, il contributo che Bataille lascia alla teoria della simulazione: l'introduzione delle dinamiche di consumo nel discorso della merce.

- 2) *La semiotica, lo strutturalismo e la teoria della significazione.* La riflessione sul linguaggio costituisce il secondo aspetto entro cui si iscrive la teoria simulazionista. Del resto, sostiene Cubitt (p. 10), lo stesso Marx fornisce diversi percorsi paralleli fra merce e linguaggio, percorsi che hanno anche contribuito all'affermazione della semiologia negli anni '50 e '60 del Novecento. Le teorie di Saussure sull'arbitrarietà del segno costituiscono una dimensione fondamentale del simulazionismo: a dire il vero, l'arbitrarietà non si struttura esclusivamente fra il materiale linguistico (il significante) e il significato che intende veicolare, ma anche fra significato e referente reale. L'arbitrarietà è, però, allo stesso tempo strutturante, in quanto si costituisce come sistema condiviso e convenzionale che ne governa le regole di significazione. Questa ambiguità riflette anche le diverse direzioni che intraprende, a partire dalle riflessioni di Saussure, la teoria della significazione: se da una parte la componente maggiormente strutturalista (Barthes, ad esempio, in relazione a Lévi-Strauss) svilupperà maggiormente l'idea di linguaggio come sistema condiviso e quindi coercitivo nei confronti della coscienza, la componente più *polisemica* (riposizionata attorno alla figura di Volosinov/Bachtin<sup>9</sup>) individuerà nel linguaggio il luogo di un conflitto più che di un'oppressione; la differenza sta nella diversa gerarchia che si intende dare al dualismo saussuriano fra *langue* e *parole*, con la prima più importante per gli strutturalisti, mentre la seconda diventa il dominio in cui sperimentare la polisemia conflittuale per Volosinov. Se la disconnessione fra significante, significato e referente costituisce un background fondamentale per i teorici simulazionisti, lo stesso si può, poi, affermare anche per il post-strutturalismo di Derrida, che si è distanziato da strutturalisti e polisemici "... in the idea that the system of writing was fundamental than the act of speaking, [putting] the emphasis on text and textuality<sup>10</sup>" (p. 12). Il discorso sulla teoria della significazione si sposta, cioè, sul versante della relazione intertestuale, elemento che assume un ruolo centrale nella riflessione simulazionista nei termini di una teoria della rappresentazione: l'ottica simulazionista sostiene che la rappresentazione diventi impossibile, laddove nell'ottica post-strutturalista essa appare ideologica. Il passo da compiere è davvero breve.
- 3) *La psicoanalisi e Lacan.* L'ultima coordinata che costituisce l'universo di riferimento teorico per la teoria sociale della simulazione è la teoria psicoanalitica, ma soprattutto riferita all'opera di Jacques Lacan. Senza il pensiero di questo autore non si potrebbe altrimenti comprendere come la psicoanalisi possa convivere con lo strutturalismo semiotico, dal momento che l'una vede nel momento della coscienza individuale ciò che l'altra ascrive al mondo sociale del linguaggio. La re-interpretazione lacaniana della psicoanalisi tende a incrociarla sia con motivi saussuriani, sia con elementi derivati dalla filosofia e dalle correnti artistiche surrealiste. Per Lacan, il bambino appena nato è incapace di percepire se stesso come un'entità separata: la prima rottura di questo stato risiede in quella che egli definisce come "fase dello specchio", in cui il bambino comincia a vedersi come prima immagine di sé, una versione ideale del sé che va a costruirsi come immaginario collettivo di tutti le

<sup>9</sup> cfr. Todorov 1981, sulla difficoltà di distinguere il contributo fra Volosinov e Bachtin

<sup>10</sup> Si noti, in questo senso, il riferimento anche a Hall e Geertz nel primo paragrafo di questo capitolo.

immagini del proprio essere individuale. Questa fase corrisponde anche alla presa di coscienza della separazione dalla madre: la seconda fase che subentra è proprio, quindi, quella edipica, in cui il bambino comincia a doversi confrontare con il codice di leggi imposto dalla collettività. Fra queste leggi, la prima cui si deve imparare ad ubbidire è quella che vieta l'incesto, legge che secondo Lacan viene introiettata attraverso la paura della punizione con la castrazione: dunque, il primo codice, quello delle leggi sulla differenza sessuale, viene appreso attraverso la sperimentazione di ansie e paure per la punizione, un atteggiamento che secondo Lacan governerà il resto della vita dell'individuo in ogni aspetto della sua socializzazione. Così, il soggetto diventa non solo attivo ma anche passivo rispetto al sistema di significati che informa tanto la vita sociale quanto la coscienza individuale. Ecco perché il desiderio diventa qualcosa di irrealizzabile nella sua totalità, dal momento che l'oggetto del desiderio è una mancanza, un'alterità che non può avere soddisfazione: la sua localizzazione, infatti, non può essere né l'immaginario della fase dello specchio, né il simbolico della socializzazione nella fase post-edipica, né una sola parte del sé. Ciò che, anzi, compie la socializzazione è proprio il controllo della mancanza di soddisfazione del desiderio, dirottandolo in direzione di una sua rappresentazione: "In place of real satisfactions, we can only grasp the palest shadow, the merest representation of them, the signifier but never the referent" (p. 15), commenta Cubitt. Essere umani vuol dire, dunque, per Lacan, essere separati dal Reale, argomento che ovviamente viene assorbito e rimesso in gioco nella teoria sociale della simulazione.

A questo quadro di riferimento teorico, Cubitt associa il contesto storico-sociale al cui interno si è reso possibile l'avvento del simulazionismo: gli scenari geo-politici internazionali del dopo Seconda Guerra Mondiale in cui si delinea uno scontro *immateriale* come quello della Guerra Fredda fra Patto Atlantico e Patto di Varsavia; l'innovazione tecnologica con la repentina comparsa di nuovi linguaggi e nuove tecniche; il sistema dei mezzi di comunicazione di massa, sempre più integrato sia nella sua dimensione interna (fra i vari apparati tecnologici), sia in quella esterna (a livello geografico).

In questa dimensione teorica e contestuale può essere appieno collocata l'opera di Baudrillard, ne convengo pienamente con Cubitt: ma ritengo opportuno integrare la sua analisi con altre considerazioni. Per farlo, è necessario tornare un po' indietro nella cronologia delle opere di Baudrillard, fino a *Lo scambio simbolico e la morte* (1976), in cui per la prima volta egli introduce il concetto di "simulazione": si tratta, cioè, di diventare un anti-Orfeo che recupera dagli Inferi, guardando all'indietro per decostruire il davanti, la vera *chiave delle sue parole*, scrostando la vernice della virtualità sotto cui giace il monismo del reale.

In un passo fondamentale di quell'opera, Baudrillard scrive: "L'economia politica è ormai per noi *il reale*, vale a dire esattamente ciò che è il referente nel segno: l'orizzonte di un ordine defunto, ma la cui simulazione conserva un equilibrio 'dialettico' dell'insieme. Il reale, *quindi* l'immaginario. Perché anche qui le due categorie, un tempo distinte, si sono fuse e derivano insieme. Il codice (la legge strutturale del valore) rappresenta la riattivazione sistematica dell'economia politica (la legge ristretta e mercantile del valore) come reale/immaginario delle nostre società, e la manifestazione della forma ristretta del valore equivale all'occultamento della sua forma radicale" (pp. 44-45). Per comprendere il senso profondo di queste parole è necessario entrare in consonanza con la terminologia di Baudrillard. Quando nomina il valore, Baudrillard, a dimostrazione della correttezza delle intuizioni di Cubitt, intende incrociare lo studio del linguaggio di Saussure con le teorie economiche di Marx. La figurazione saussuriana del segno linguistico, distinto in due dimensioni diverse ma articolate, è trasferibile a quella marxiana della merce: se nel segno c'è la duplicità del valore in quanto relatività interna al sistema fatta di opposizioni, e in quanto

relazione con il suo referente, nella merce corrispondono una relazione duale fra un valore legato alla funzione e alla finalità (il valore d'uso che è assimilabile alla relazione con il referente) e un valore legato alla struttura (il valore di scambio assimilabile al sistema delle equivalenze e delle opposizioni interne). Il regime "classico" che governa questi valori è quello della legge mercantile del valore, "...dove la designazione [appare] sempre come la finalità dell'operazione strutturale della *langue*" (p. 17). Secondo Baudrillard, nella contemporaneità il valore viene rivoluzionato a tal punto da trasfigurare la sua forma mercantile in una forma radicale: questa operazione è resa possibile dalla scissione fra valore referenziale e valore strutturale, e nel conseguente annullamento del primo ad esclusivo vantaggio del secondo. Ciò che resta è solo un gioco di continui rimandi strutturali, di combinazioni e di simulazioni, laddove il termine simulazione è inteso "(...) nel senso che tutti i segni si scambiano ormai fra di loro senza scambiarsi più con qualcosa di reale (e non si scambiano bene, non si scambiano perfettamente tra di loro che *a condizione di non scambiarsi più con qualcosa di reale*)" (p. 18). In questo senso Baudrillard parla del reale come immaginario, perché nel momento in cui cessa il rapporto con il referente esso smette di esistere, ma per poter sopravvivere in quanto gioco infinito di scambi orizzontali la simulazione ce lo restituisce come simulacro: la legge strutturale attraverso il codice restituisce la figura radicale del reale come fantasia immaginata, occultando se stessa all'interno di un'economia politica che sopravvive come *reale*, cioè come immaginario.

Questa morte del reale diventa un processo senza fine, un lungo addio nella dissolvenza della sua finalità: il suo destino è un orizzonte che rimane sempre un po' lontano. Baudrillard, infatti, sostiene che dal momento che il sistema produce una morte differita, l'unica modalità attraverso cui sarebbe possibile rovesciare il sistema è eliminarne la sospensione, contrapponendo al suo dono di uno scambio dissolto senza fine, un contro-dono: "Ciò che occorre fare è quindi spostare tutto nella sfera del simbolico, dove la legge è quella della sfida, della reversione, del rilancio. *Tale che alla morte non si può rispondere che con una morte uguale o superiore*. Qui non è una questione né di violenza, né di forze reali, è una questione di sfida e di logica simbolica". (p. 52).

Non sembra esserci, dunque, un sostanziale cambiamento rispetto al mini-saggio sul virtuale, dal momento che, rispetto al pensiero di Baudrillard nel 1976, l'unica differenza risiede nella maggiore caratterizzazione con le tecnologie della realtà virtuale. Lo stesso riferimento alla fine e alla catastrofe, spostato nel simbolico, e quindi nell'orizzonte della tecnologia, pare risolversi ugualmente con la necessità di un auto-annullamento, una catastrofe riflessiva che con il suo fragoroso scoppio restituisca al mondo il suo reale imperfetto ma non riproducibile. Baudrillard, cioè, vorrebbe che lo specchio di Lacan scomparisse per sua scelta di fronte al bambino.

In questo senso, l'ultimo passo da compiere nella teoria della simulazione è quello di associarla alla dimensione del *seriale*, direttamente dedotta dalla scissione del valore referenziale e dal suo dissolvimento all'interno del gioco di scambi strutturali. La serializzazione diventa la dinamica attraverso cui si riproduce senza soluzione di continuità la catastrofe della scissione, il delitto perfetto, il trionfo del simulacro e dell'iper-reale<sup>11</sup>. Come

---

<sup>11</sup>"Mi sembra che anziché spingere nella direzione di un mondo altro, retto da logiche autonome e leggi proprie, in cui tutto è potenzialmente possibile e accessibile, popolato da abitanti che beneficiano di una sintetica pienezza di esistenza nei milioni di nodi e di maglie di cui si compone, la rete si stia sviluppando (sia strutturalmente, sia nella percezione e nell'uso individuale e di gruppo) come una Grande Mappa digitalizzata del mondo reale; in essa i soggetti, le istituzioni, le norme, gli interessi, le interazioni reali si replicano, costruiscono un proprio simulacro e lo affacciano sulle autostrade informatiche confidando sul passaggio di un buon numero di *flâneurs* più o meno interessati" (Bettetini 1998, p. 17). Questa frase di Bettetini, proposta nel 1998, potrebbe essere riconosciuta come di straordinaria lungimiranza se non fosse che le manca completamente la relazione con le dinamiche del carattere discorsivo e un'etnografia eventuale che le consenta di esperire l'ossimoro della cultura digitale: non è un caso che questo tipo di approcci finiscano con il nominare simulacri e repliche laddove l'etnografia critica intravede stereotipi e marche retoriche. Lo stessa relazione eventuale implicita nel concetto di virtuale (se affrontato in un'ottica critica e non discorsiva) dovrebbe al contrario

scrive Cubitt al riguardo, “In serial production, there is no original to be copied, because each item rolling off the production line is an identical copy of the previous item, and the next, not of some original thing. Likewise in language: words follow words in endless succession, each equivalent to the next, with no original to which they refer” (2001, p. 45): non si può dunque più parlare di produzione ma di equivalenza, così come non c’è più differenza fra realtà e copia e il codice non ha alcun interesse se non la riproduzione di se stesso. O come sostiene Codeluppi: “La stessa circolazione materiale di beni di consumo viene progressivamente sostituita dalla circolazione immateriale di informazioni e messaggi. Il che allontana anche le merci da qualsiasi rapporto diretto con gli individui consumatori e le fa consumare non nella loro materialità e nel loro valore d’uso, ma, soprattutto, nel loro valore di scambio/segno attraverso il gioco di segni della differenziazione sociale” (1987, p. 7): il che riporta il discorso della serializzazione merce-linguaggio al suo punto di partenza, cioè al divorzio fra referente e struttura, filtrato nell’intercetto fra Marx e Saussure in una dimensione sociale e collettivizzata di stampo lacaniano.

Il sistema di Baudrillard sembra essere davvero affascinante: molto spesso, leggendolo e rileggendolo, oltre al piacere della sua scrittura, rimango colpito dall’efficacia e dalla portata delle sue analisi. Il discorso sarebbe perfetto se nei termini della sua teoria sostituisse il carattere discorsivo al contesto socio-culturale della contemporaneità: mi trovo quasi sempre a dire che sono d’accordo, ma che le sue direzioni sono sbagliate. Il grave errore di Baudrillard sta proprio nel punto di partenza in cui la teoria saussuriana e la teoria marxiana slittano *sopra* il divenire socio-culturale. Nella teoria del valore, i grandi e unici assenti sono proprio la merce e il linguaggio, intesi nella loro accezione più *eventuale* possibile. Merce e linguaggio sono presi o come materia in dissoluzione o come universali privi di significato: quando parlo di dimensione eventuale intendo proprio la capacità della teoria critica di posizionarsi nell’esperienza e non nelle sue categorie. Sotto molti aspetti il pensiero di Baudrillard sembra vittima di se stesso. La merce, l’oggetto, il codice, l’individuo, sono tanti *uno* serializzati nel suo quadro di riferimento teorico, azzittiti dal potere della simulazione, costretti nella dialettica spezzata segno/referente o valore-d’uso/valore-di-scambio. Come nell’agevolissimo passaggio dalla simulazione al virtuale, così i linguaggi e gli oggetti non sembrano avere voce in capitolo, riducendosi, più che a parole chiave, a elementi subordinati alla logica formale del ragionamento.

L’idea dominante che sottostà alla teoria di Baudrillard dovrebbe essere, allora, che il sistema tecnologico, i linguaggi, gli oggetti sono omologhi *proprio ab origine*, cioè nel loro *essere referenti*: per lui la differenziazione non c’è mai stata, e l’originale non c’è *non per effetto della serializzazione* e del valore strutturale, ma perché non merita di essere preso in considerazione in quanto soggettività etnografica. Ciò che interessa è *La Realtà*. La singolarità, la specificità degli oggetti, dei soggetti, dei linguaggi non esistono e non vengono *nominati* se non attraverso il loro abbattimento nella simulazione. Il reale diventa, così, più perfetto di quanto non possa essere la sua riproduzione.

Al rovesciamento del racconto di Borges *I cartografi dell’Impero* che Baudrillard propone in un suo testo del 1980 sul simulacro e la simulazione, corrisponde, invece, scardinando la chiave dei suoi pensieri, un terzo rovesciamento; se nel racconto di Borges, la mappa troppo dettagliata finiva col sovrapporsi all’Impero e marcire per la sua inutilità, e Baudrillard sostiene che, nella sua ottica, è la realtà a scomparire per effetto della mappa che ormai la precede, scandagliando bene il suo sistema teorico, in verità, ne esce fuori che la *mappa diventa sempre reale*, nel senso che è fatalmente destinata al reale, in una celebrazione

---

spingere lontano da considerazioni che lo incatenano al principio della simulazione. Giustamente scrive Shields: “We need to know about the virtual as it is the necessary philosophical category of all innovation. It is not to be confused with the abstractly possible (the abstract). Social change, emergence, or the unfolding of processes does not merely realize an identity already present in abstract concepts, as in the realization of a plan. Actualization is closer to performance where each instantiation is unique rather than being a copy” (2003, p. 211).

della realtà che si assume come unico orizzonte visibile, inizio e fine del percorso culturale, sociale e tecnologico. Paradossalmente, questa è proprio la strategia del carattere discorsivo. In questo senso, la simulazione della futurologia e quella di Baudrillard muovono un desiderio comune, cioè *l'affermazione del principio di realtà*: attraverso il futuro *presentato* della possibilità-come-presente nel primo caso, e con la subordinazione del simbolico al reale nel secondo.

Il meccanismo si inceppa perché, da una parte Baudrillard ritiene che l'analisi debba partire dal reale e dalla sua dissoluzione, dall'altra l'unica via d'uscita è proprio la morte del reale cioè il simbolico: vorrebbe che venisse cancellato ciò che lui ha già fatto in partenza, cioè i soggetti che creano e producono il contesto, il mondo degli oggetti, i linguaggi delle nuove tecnologie.

La separazione dal referente la compie proprio Baudrillard nel momento in cui non opera nessuna distinzione dinamica attraverso cui il sistema strutturale affermerebbe la propria superiorità nell'annullamento di quello referenziale: ogni differenza sembra un problema formale e non, beninteso, solo dopo la simulazione, ma anche prima. E' totalmente assente nel quadro prospettico della fine proprio quel surplus come nocciolo dell'esperienza<sup>12</sup> (l'evento nella sua capacità differenziante) che dovrebbe liberare la cosa e l'individuo.

Se il problema di Castells è quello di ritenere che la cultura della virtualità reale formi una sorta di *enclave* in cui la rete è libera di esprimere se stessa nei suoi flussi senza tempo, il problema di Baudrillard è che, in fin dei conti, ciò che scompare, muore e si dissolve è proprio la dimensione del virtuale nella sua associazione alla teoria della simulazione come copia: dall'iper-reale esce trionfante proprio il principio di realtà. L'originale non scompare perché serializzato, ma in quanto unico soggetto di tutto il panorama, anzi come soggetto-panorama. La dicotomia reale-virtuale che governa queste due visioni, pur nei loro approdi differenti, riflette lo stesso orizzonte in cui un principio subordinante esiste: il conflitto non è irrisolvibile, ma non va a finire come sembrerebbe. Semplicemente, ciò che le loro parole rifiutano, il loro ragionamento lo afferma: sono presi nelle marche del carattere discorsivo.

Questo non toglie che nelle riflessioni di Baudrillard siano contenuti elementi fondamentali e analisi entusiasmanti di molti aspetti problematici che legano nella contemporaneità gli individui e gli oggetti nel loro contesto storico-sociale: mi sembra, tuttavia, altrettanto importante evidenziarne le problematiche che muovono la teoria critica sulla costellazione, soprattutto nel riconoscimento di una *specificità del digitale* che non può essere assimilato e dissolto nella categoria generale dei "media". L'eventualità riguarda tanto l'esperienza quanto il suo linguaggio.

E' fondamentale, comunque, sottolineare come nel discorso sul referente la teoria critica dell'esperienza digitale debba attivare e produrre un'etnografia della rappresentazione, se questo termine riveste ancora qualche significato. Il dualismo reale-virtuale, cioè, va comunque preso e messo in movimento, poiché si configura come elemento indispensabile nell'economia della ricerca. Il punto di partenza per farlo non può essere, tuttavia, né il reale né il virtuale: per entrarci bisogna prendere in corsa il tracciato processuale dello statuto duale dell'informazione, in una traiettoria che si muove a ritroso sul carattere discorsivo.

### **2.3. Lo statuto duale dell'informazione. La cultura della rappresentazione e la cultura tecnologica**

A volte il carattere discorsivo sembra riconoscersi nello specchio come il bambino di Lacan, ma invece di cominciare a pensare a se stesso come un'entità separata, cerca di

---

<sup>12</sup> Cfr. la citazione di Adorno in cap. 1 par. 5.

ricomporre l'unità sul suo essere doppio: il suo orizzonte è quello di permeare di ossimori ogni dimensione dell'attraversamento. La metafora della rete e il suo non essere solo metafora ma anche *società*, ne rappresenta la marca strategica più decisa. La cultura della virtualità reale e la teoria sociale della simulazione, con i loro doppi che si rovesciano e si scambiano significato continuamente, ne costituiscono la teoria dell'esperienza. La teoria critica non può fare altro che operare un continuo *retrocedere*, che ne dispieghi i raffreddamenti e ne muova i contenuti. Se, dunque, nello studio del carattere discorsivo sulla società nell'Età dell'Informazione il percorso parte dall'ambivalenza dell'informazione, trapassa per l'affermazione della simulazione e approda nella metafora della rete in quanto sovrapposizione contemporanea del carattere discorsivo stesso e del sociale, nella teoria dell'esperienza digitale (cioè nel recupero della dimensione eventuale e etnografica della ricerca) è necessario percorrere la traiettoria inversa che dall'enclave di rete della virtualità reale, si muove a ritroso attraverso il monismo del reale nella simulazione, per approdare al carattere duale dell'informazione.

Bisogna, tuttavia, fare attenzione al significato di questo percorso a suo modo ossimoro e inevitabilmente tale, dal momento che è posizionato *sul* carattere discorsivo: ciò che esso ricerca e produce non risiede nel concetto classico di verità, ma in quello di movimento. Non è che la teoria critica giudichi falso il carattere discorsivo: innanzitutto perché un giudizio del genere presuppone una distanza critica che, come trattato ampiamente in precedenza, è inutile (perché trasformerebbe la critica in ideologia) oltre che impossibile (perché non c'è uno spazio del fuori); in secondo luogo perché, come sostiene Adorno, "Il tutto è il falso" (1951, p. 48); infine, e proprio per il secondo motivo, perché non è escluso che le analisi di alcuni degli autori trattati (come del resto ho avuto modo di dire) presentino in qualche modo degli elementi di "verità", ciò che è escluso è che possano essere *totalmente vere* (sempre che abbia un senso ricercare la verità totale), dal momento che il loro decisivo vizio di partenza risiede proprio nella mancanza di *posizionamento critico* all'interno del carattere discorsivo (poiché non ne riescono a riconoscere l'esistenza) e di *posizionamento etnografico-eventuale* all'interno della cultura e dell'esperienza digitale.

Esperienza della cultura digitale e carattere discorsivo non sono due enti separati in un rapporto duale e dicotomico o necessariamente conflittuale, ma significati della stessa costellazione: sono cioè ossimori vincolati che la teoria critica intende svincolare, non *l'uno dall'altro* ma *l'uno e l'altro*.

Sul significato di queste dinamiche ossimore nel carattere discorsivo *insiste*, nel senso geometrico del termine, lo statuto duale dell'informazione.

Per statuto duale dell'informazione intendo la contemporanea presenza nell'*Information Age* di due dinamiche contrastanti all'interno dello stesso contesto storico-sociale, che richiedono di affermarne allo stesso tempo sia l'aspetto razionale di derivazione moderna, sia quello non-ordinato di derivazione post-moderna. La realtà sociale sembra configurarsi *a macchie*, attraverso la propria singolare riappropriazione di questo percorso contraddittorio. In parte Castells ne è consapevole ogni volta che ricorda che il mondo, in fin dei conti, non è solo flusso e tempo senza tempo. Ma è soprattutto sulla scorta delle teorie di Scott Lash che si può fare riferimento alla caratterizzazione di questo statuto duale.

Per Lash (2002) coesistono due tipi di informazione:

- 1) L'informazione inscritta nel problema della razionalità che nella realtà socio-culturale contemporanea diventa problema della *conoscenza*. Questa dimensione segna lo slittamento dalla produzione materiale alla conoscenza, in un'ottica certamente debitrice al post-industriale di Bell. Secondo Lash, questa conoscenza è di tipo discorsivo (*discursive knowledge*) e non di tipo pratico (*practical knowledge*) dal momento che chi opera in questo campo non ha a che fare con macchine materiali per la produzione di beni materiali, ma con macchine informazionali per la produzione di beni informazionali. L'accumulazione, in questa forma di capitalismo, diventa, così, di tipo *riflessivo*: nell'ambito dei consumi questa

riflessività contagia sia il consumatore che il produttore. Se il consumatore muove la sua riflessività in direzione di una scelta da operare fra varie alternative, il produttore deve basare la sua produzione non più tanto sul processo lavorativo, quanto sulla ricerca e lo sviluppo e soprattutto *sul design del prodotto in quanto prototipo*. In questo senso, è forte la distanza fra Lash e Baudrillard, poiché il concetto di design legato alla prototipizzazione della merce appare decisamente più complesso e articolato, in netto contrasto con la dialettica semplificata originale-seriale: Lash non ha fatto altro che dare un po' più voce all'oggetto, alla merce. Per quanto riguarda, invece, il riferimento a Bell, bisogna dire che in Lash è assente una delle marche retoriche che caratterizzano il discorso sul post-industriale, e cioè il desiderio di una visione olistica che non contempli altro aspetto dell'informazione se non quello legato alla conoscenza, costringendo il mutamento sociale in un problema di scala.

- 2) Il secondo tipo di informazione coesistente con il primo, gli è talmente contrario che Lash lo definisce *Disinformation*. E', questo, il tipo di informazione che scaturisce dalle necessità contrastanti del capitale di poter circolare globalmente e liberamente, ma allo stesso tempo di dover essere regolarizzato razionalmente. Si entra, così, nel campo *culturale* dell'informazione<sup>13</sup>: secondo Lash, in questo campo si ha a che fare con le conseguenze non volute dall'affermazione del primo tipo. Il valore culturale dell'informazione assume un significato totalmente differente dalle dinamiche del valore d'uso e del valore di scambio, poiché fa convergere su di sé le caratteristiche maggiormente disordinate e disordinanti, effimere e immediate della comunicazione e della sua sovrapproduzione. Riferendosi al pensiero benjaminiano, Lash afferma che questo tipo di informazione è pura fatticità nella sua più pura particolarità (p. 145); essa può essere compresa in due direzioni: in primo luogo come negativo della *conoscenza discorsiva* nel senso che, a differenza di questa, ha poco se non nulla a che spartire con le categorie degli universali<sup>14</sup>; in secondo luogo, e in conseguenza del primo, la sua fatticità la rende un elemento squisitamente empirico in cui si dissolve qualsiasi categoria trascendentale. Da questo consegue che, rispetto alla razionalità del primo tipo, nel secondo tipo assistiamo a un movimento e a un aumento fuori controllo della complessità: la *disinformazione* si configura come conseguenza collaterale disordinata della razionalità moderna, così come rifiuta la propria sottomissione alla logica del codice binario nell'*informazione*.

Lo statuto duale dell'informazione arriva così a configurarsi come lo statuto che governa sia la produzione che la pratica della cultura digitale: nella teoria di Lash, il secondo tipo deriva dal primo dal momento che, nella sua idea, è contemporaneamente il primo e la sua negazione. L'informazione come conoscenza diventa dunque l'informazione di una cultura che rinnega la conoscenza come esperienza separata (quindi come rappresentazione) e afferma la pura fatticità dell'evento digitale. Allo stesso tempo, questo tipo di cultura è la conseguenza inattesa proprio della conoscenza come rappresentazione e della sua crisi. Questi due processi operano in concomitanza nella produzione del significato socio-culturale.

Appare quasi superfluo (dal momento che la teoria critica in questo momento giunge proprio nella pura fatticità della costellazione del carattere discorsivo) sottolineare che da una parte, in ambito sociale, è la rete che assume su di sé il significato, la morfologia e le dinamiche ossimore del carattere discorsivo; da un'altra parte, nell'ambito culturale, questa operazione viene localizzata nello statuto duale dell'informazione: questo statuto arriva a essere, cioè, contemporaneamente il carattere discorsivo e la sua possibilità di rotazione, di

<sup>13</sup> "If the first type of information has to do with the (global) information society, the second has to do with the (global) information *culture*" (p. 144)

<sup>14</sup> "Information type-2 is indeed *produced* by discursive knowledge but in its own characteristic particularity it has none of the universalism of the latter" (p. 145)



posizionamento critico<sup>15</sup>. Ma i due ambiti, quello sociale e quello culturale, sono separati nella critica solo per comodità, dal momento che la critica stessa si presenta attraverso una scrittura *eventualizzata*, che nel posizionamento del carattere discorsivo ne segue a fatiche le dinamiche rovesciate e multilineari. Questa separazione costituisce esclusivamente un *frame* nel percorso dell'etnografia critica attraverso la scrittura, mentre nel contesto storico della contemporaneità i due ambiti sono strettamente connessi e vicendevolmente significati.

Proprio per questo motivo mi piace scrivere (come ho fatto spesso fin ad ora e continuerò a fare) di una dimensione *socio-culturale*.

Per tornare al discorso sulla doppia tipologia dell'informazione, se è vero come sostiene Lash che la cultura scaturisce dal secondo tipo essa avrà delle caratteristiche che la contraddistinguono in una misura che non sia avviluppata esclusivamente sulla dicotomia reale/virtuale, come fanno Castells e Baudrillard. Secondo Lash, la dimensione attraverso cui questa cultura afferma se stessa è proprio nella relazione variabile con gli oggetti e le rappresentazioni: "Culture has left its stead as representational and narrative, to become – as Benjamin suspected – architectural. We live in the world with immaterial and material cultural objects. An increasing proportion of all the objects we live with, use and interact with are cultural. (...) so what happens with the chaos of information type-2 is a re-working through planes of immanence by architecture. (...) Now culture is no longer in representation but in the objects, the brands and the technologies of the information society" (p. 149). Il trapasso dalla narrativa all'architettura è precisamente ciò che rende possibile la trasformazione dei soggetti e delle azioni nei piani di immanenza della cultura della *disinformation*, mentre gli oggetti diventano soggetti culturali con cui interagire: non a caso prima Lash ha parlato di design e prototipo. La dimensione del design è diventata la zona di scambio in cui l'architettura dell'esperienza produce se stessa come significato immanente. Chi sembra uscirne sconfitto è proprio il principio della rappresentazione che qui Lash non intende semplicemente come valore del referente, ma come costruzione di una narrativa di modelli e tipologie *esterne* al contesto socio-culturale.

Credo, tuttavia e a differenza di Lash, che la rappresentazione abbia ancora la capacità di essere, forse più che prodotta, *riprodotta* anche all'interno delle dinamiche dello statuto duale dell'informazione. Ciò che sicuramente dovrebbe essere messo in crisi, per spazzare via completamente la rappresentazione, risiede in un certo modo di concepire *l'idea*, cioè l'idea come idealtipo, come modello, come immagine platonica, e questo, a mio avviso è un principio che il carattere discorsivo non permette di realizzare appieno. Lash, infatti, parla di un'idea e di un concetto come *immanenti*, chiudendo la sua trattazione con un riferimento a Duchamp: a me, però, suona più come una speranza che come un'effettiva realtà.

Elementi ancora più cruciali, Lash li fornisce nel passo teorico successivo che riguarda la morfologia della cultura dell'informazione. Egli la struttura attorno al trapasso da una cultura della rappresentazione a una cultura tecnologica: il suo intento è chiaro, dal momento che nella rappresentazione il soggetto è un qualcosa di separato dall'oggetto, mentre nella cultura tecnologica soggetto e oggetto fanno parte dello stesso panorama. La trascendenza della rappresentazione chiede di essere dissolta nell'immanentismo dell'informazione di secondo tipo. La chiave interpretativa che, allora, intraprende Lash è quella di contrapporre alla rappresentazione la dimensione del *gioco*, in un'ottica che giunga a configurarsi come *fenomenologia tecnologica (technological phenomenology)*<sup>16</sup> della cultura dell'informazione.

---

<sup>15</sup> Per quanto riguarda la *simulazione*, essa attiene alle dinamiche del linguaggio e ricade quindi sotto la natura strumentale-mediale in cui il carattere discorsivo intende costringerla. Nel prossimo capitolo ne saranno dunque trattate le implicazioni critiche, anche lì nel tentativo di compiere una rotazione della sua marca.

<sup>16</sup> Vorrei sottolineare come "technological" può voler dire sia 'tecnologica' sia 'del tecnologico': l'ambivalenza è perfettamente in sintonia con l'immanentismo della cultura tecnologica per cui non ha senso una separazione fra ciò che è tecnologico e ciò che è del tecnologico, dal momento che tutti e due sono nello stesso piano significativo.

Il passo che compie Lash è fondamentale per la teoria critica dell'esperienza digitale e vale la pena di seguirne il percorso lungo le sue tracce e dispiegarlo nel movimento della costellazione.

La soluzione fenomenologica è la risposta alla fusione sullo stesso piano, che viene a configurarsi all'interno della cultura dell'informazione, fra *azione* e *conoscenza*: la conoscenza sociale diventa immanente, cioè, alla cultura tecnologica. Conoscere vuol dire agire, come agire vuol dire conoscere. In questo senso, Lash recupera il pensiero di Harold Garfinkel in direzione di una rottura anche con la fenomenologia classica, rea di concepire la possibilità di un approccio fenomenologico radicale e "esternalista" allo studio della comunicazione (cfr. p. 157): in Garfinkel, invece, la ricerca rompe con qualsiasi assunzione di tipo ontologico o trascendentale. Proprio all'incrocio con questa direzione, Lash posiziona la teoria del gioco per come scaturisce dall'opera di Johan Huizinga. Secondo Lash la dimensione del gioco intercetta la fenomenologia tecnologica nel significato della sua immanenza: sulla scorta di Huizinga egli afferma che il gioco è totalmente distante dalla rappresentazione. Nelle sue caratteristiche il gioco si configura come privo di finalità se non quelle insite nel suo essere gioco; trasferisce nell'immediatezza temporale del contesto di svolgimento sia le cose che gli individui coinvolti; è un atto volontario e libero che si definisce in uno spazio temporaneo e reale. Il che non esclude che il gioco possa costituire la base per la nascita di una cultura della rappresentazione. Lash individua, nell'analisi di Huizinga, la dimensione dell'*agone* come zona in cui questa libertà del gioco possa affermarsi ma anche prendere la via della rappresentazione. A suo sostegno, posso citare direttamente Huizinga: "Si può dire che la gara, come ogni altro gioco, è essenzialmente inutile. Cioè: ha fine in se stessa, e il suo esito non fa parte dell'inevitabile processo vitale del gruppo. L'elemento finalistico dell'azione è situato anzitutto nell'esito come tale, senza relazione diretta con ciò che segue dopo. Il risultato del gioco come fatto oggettivo in sé è insignificante e indifferente" (1946, p. 59); in questa fase la gara corrisponde a quei principi contrari all'utilitarismo e al valore d'uso che ne fanno un'esperienza totalmente immanente al proprio svolgimento, alla propria pratica. La cultura del gioco, cioè, è gioco della cultura nel senso di un orizzonte totalmente interno al proprio significato. Più avanti, tuttavia, Huizinga avverte: "Nello sviluppo di ogni civiltà funzione e struttura agonali raggiungono già in un periodo arcaico la loro forma più evidente e spesso più bella. A mano a mano che il materiale culturale si fa più composto, più vario e più esteso, e che la tecnica della vita produttiva e sociale, della vita individuale e di quella collettiva s'affinano, il fondo di una cultura viene soprafatto da idee, da sistemi, da concetti (...). Il periodo agonale è trascorso. O sembra trascorso" (p. 88); sorvolando sulla visione problematicamente stratigrafica della cultura<sup>17</sup>, ciò che è evidente è la trasformazione, per effetto dell'idea e del sistema, della cultura del gioco in cultura della rappresentazione. Per Huizinga questo processo, tuttavia, non è lineare ma ciclico (in questo risiede il senso di quel "o sembra trascorso"), come non lineare si configura la temporalità del gioco stesso. La razionalizzazione dell'*agone* si rovescia nella sua *ludizzazione* e viceversa. L'idea e l'immanenza 'giocano' la loro partita a fasi alterne.

A un livello linguistico se, dunque, il gioco va associato alla figura della *metonimia*, la rappresentazione slitta i suoi significati sulla *metafora*: su questo punto Lash è abbastanza chiaro (cfr. p. 158). Tuttavia ritengo non corretta da parte sua l'eccessiva radicalizzazione di questo rapporto fra gioco e rappresentazione che intraprende, dal momento che la teoria critica è costretta sempre a confrontarsi con la natura *ossimora* della dimensione linguistica, testuale e socio-culturale del carattere discorsivo: la sua strategia è quella di trasfigurare metafora e metonimia nell'ossimoro vincolante, e questo Lash non sembra coglierlo.

Il riferimento al gioco diventa comunque fondamentale dal momento che designa la dimensione e allo stesso tempo la pratica di significazione nella cultura tecnologica: il gioco,

---

<sup>17</sup> Un ulteriore punto critico della teoria di Huizinga riguarda la sua fondamentale convinzione che la cultura derivi dal gioco: Caillois (1967) tenta una mediazione, ricollocando i due elementi in una relazione di scambio circolare, strutturando una sociologia dei giochi che sia anche una sociologia *a partire* dai giochi.

oltre tutto, sembra muovere una critica alla rappresentazione che non proviene proprio dall'esterno rappresentato, come gran parte della critica modernista ha fatto<sup>18</sup>.

Il paradigma del gioco è la coordinata direttamente connessa con la fenomenologia tecnologica. Ciò che li accomuna risiede nel rigetto del giudizio, inteso come provenienza da un ente separato, e nell'affermazione dell'esperienza come valore dell'azione epistemica su un piano orizzontale rispetto a ciò che viene esperito. L'esperienza, cioè, sostituisce il giudizio.

L'etnometodologia si muove nello stesso ambiente: "Presupposto dell'etnometodologia è, infatti, che la spiegazione scientifica è comprensibile, come quella dell'attività nella vita quotidiana, solo in riferimento alla situazione specifica in cui è espressa" (Izzo 1994, p. 392). E' dunque, la situazione, l'evento e la sua esperienza che determinano tanto la pratica sociale quanto la sua spiegazione: su questo aspetto, l'etnografia critica non può che convenire, anche se, come spiegherò più avanti deve integrare questa prospettiva. L'etnometodologia di Garfinkel nasce con l'intendimento di spostare verso l'estremità immanentista la fenomenologia classica di Husserl. "Now the key to Garfinkel's ethnomethodology is to stay with Husserlian phenomenology and think it through without the transcendental" (Lash 2002, p. 167); ma anche di incarnare nella ricerca empirica il progetto filosofico di Schutz, seppur con alcune correzioni: innanzitutto, ne rifiutano l'individualismo metodologico, dal momento che ciò che è significativo nell'evento è totalmente esterno rispetto alla persona e ne va analizzata la portata "scenica" interazionale; in secondo luogo "(...) mentre la riflessione di Schutz ha carattere prevalentemente metodologico e mira a una ricostruzione filosofica della logica delle scienze sociali, gli etnometodologi sono interessati a un programma di ricerche empiriche sulle caratteristiche dell'atteggiamento naturale" (Giglioli – Dal Lago 1983, pp. 15-16). Ciò che contraddistingue l'approccio etnometodologico a ogni livello del suo dispiegamento, insomma, è l'*internalizzazione* in senso empirico di qualsiasi pratica come di qualsiasi spiegazione: così come ogni significato è legato al contesto della sua produzione, anche la ricerca non si configura come un qualcosa di esterno, ma trova la sua applicazione e le sue "verità" nello stesso dominio contestuale del suo oggetto. Ecco perché lo stesso concetto di evento diventa una dimensione non legata alla straordinarietà, ma all'attività ordinaria della vita quotidiana: quindi, in un certo senso, la ricerca stessa si *quotidianizza* per poterne essere la sua spiegazione. Come scrive lo stesso Garfinkel: "(...) le attività attraverso cui i membri della società producono e gestiscono situazioni di relazioni quotidiane organizzate sono identiche ai procedimenti usati dai membri per renderle spiegabili (*accountable*). Il carattere 'riflessivo' o 'incarnato' delle pratiche di spiegazione e delle spiegazioni costituisce il punto cruciale delle tesi in questione" (1983, p. 55). E' facile, così, comprendere come l'approccio etnometodologico fornisca traccianti luminosi per la critica della cultura tecnologica e la sua necessità di posizionamento immanente, nell'impossibilità di uno sguardo esterno e trascendentale. Oltretutto, il carattere riflessivo, dell'azione come della spiegazione, si intreccia fortemente con la cifra delle idee di Lash in merito all'accumulazione riflessiva: e lo convince a esportare l'incrocio fra gioco e etnometodologia anche nello studio del primo tipo di informazione. L'idea di Lash diventa, allora, quella di sviluppare una *fenomenologia del sentire* che venga applicata a tutta la cultura globale dell'informazione (cioè allo statuto duale in entrambe le sue specificazioni), una fenomenologia che sia posizionata allo stesso tempo nell'immediatezza della cultura tecnologica e nella distanza moderna dell'informazione razionalizzata.

Ultimo aspetto dell'ottica lashiana è quello che riguarda la riconfigurazione del soggetto nella quotidianità dello statuto duale dell'informazione: non si può più parlare di spettatore (proprietà della cultura della rappresentazione) né, semplicemente, di lavoratore (che assunta

---

<sup>18</sup> "The modernist critique of (modernity's) representation is, however, still inscribed in a culture of representation. The global information society, and the non-linear civilizational order accompanying it, connects to not a representational culture but a *technological culture*." (Lash 2002, p. 164). Concordo con Lash su questo punto.

come unica categoria è riferibile all'incrocio fra la cultura della rappresentazione e l'ambiente della fabbrica). La dimensione soggettiva dell'informazione globale è quella del *giocatore*. Il giocatore è immerso nello spazio. Nella cultura della rappresentazione coesistono due configurazioni spaziali distinte e distanti attraverso cui viene significata ogni relazione: lo spettatore e il quadro, il lettore e il testo e così via... Le relazioni del giocatore sono, al contrario, significate in uno spazio unificato e orizzontale che non prevede la distanza soggetto-oggetto tipica della rappresentazione, ma coinvolge e immerge i processi di significato di soggetti e oggetti in una relazione *dialogica e interattiva*.

In questo senso lo spazio del giocatore è *reale* laddove quello della rappresentazione è simbolico o immaginario. Il reale della cultura tecnologica deve essere inteso, però, secondo modalità diverse dal reale fortemente localizzato e incorporato del lavoro nell'era dell'industria manifatturiera. Questo reale è *scorporato (disembedded)* e generico (non consente alcuna relazione distanziata o monologica) e il soggetto vi si orienta più in riferimento a dinamiche di *habitus* più che di pensiero separato dall'azione. L'*habitus* racchiude, come figura, lo spazio reale del gioco e della fenomenologia in quanto campo: così, la fenomenologia della cultura tecnologica è già, in un certo senso, la cultura tecnologica stessa. Attraverso l'*habitus* il soggetto attiva la conoscenza in quanto esperienza dialogica delle alterità come soggetti giacenti sullo stesso piano di immanenza culturale. L'*habitus* è allo stesso tempo l'agone, il campo della ricerca etnometodologica in quanto evento orizzontale, e la dimensione reale dello spazio di significato nella cultura tecnologica dello statuto duale dell'informazione. Così, la fenomenologia del sentire dell'ordine globale dell'informazione è anche e soprattutto *fenomenologia delle comunicazioni come pratiche di significazioni dialogiche fra soggetti*: "These communications are imparted not universally, but particularly to members of the group to which the experiencing subject belongs. These communications are not descriptions of the essences of things. They are glosses or accounts of activities and expressions" (Lash 2002, p. 174)

Sarebbe inutile nascondere la mia personale "simpatia analitica" nei confronti del quadro di Lash: molti degli aspetti teorici trattati sono direttamente trasferibili all'idea che ho di un'etnografia critica dell'esperienza digitale. Tuttavia permangono alcune problematiche di cui non posso fare a meno di parlare e che, a mio avviso, vanno in direzione di una *correzione maggiormente critica della fenomenologia etnometodologica* che Lash giustamente e validamente associa (sia come metodo di studio che come pratica socio-culturale) alla situazione dei soggetti nell'ordine dell'informazione globale.

I dubbi maggiori riguardano proprio l'inquadramento della fenomenologia del sentire nel suo trapasso allo statuto duale dell'informazione: dal momento che l'etnometodologia sembra essere vissuta, sia come pratica che come ricerca, all'interno del proprio piano immanente di azione, non si capisce come possa poi distanziarsene per percorrere le dinamiche razionali di significazione nell'informazione di primo tipo. O meglio: non è abbastanza chiaro come e in che misura la cultura tecnologica appartenga *anche* al primo tipo; e, quindi, di conseguenza, non è chiaro se nella razionalità del primo tipo siano contenuti degli strascichi della cultura della rappresentazione che nel secondo tipo viene soppiantata dalla cultura tecnologica. Questa problematica trascina sulla fenomenologia del sentire una sorta di schiacciamento etnografico che ne rende difficoltoso proprio il principio di immanenza.

L'unica soluzione all'*impasse*, a mio avviso, risiede in una riformulazione della cultura tecnologica in quanto *cultura digitale*.

In questo senso viene salvaguardato l'impianto etnometodologico, che senza dubbio è in accordo con la mia etnografia critica, ma allo stesso tempo ne viene corretta la dinamica eccessivamente monologica, che non riuscirebbe a cogliere gli ossimori del carattere discorsivo come della sua cultura. Affermare che la cultura è digitale all'interno dello statuto duale dell'informazione vuol dire, cioè, riverberarne proprio in senso etnografico le pratiche di significazione: nel concetto di *cultura* viene confermato l'aspetto tecnologico nel senso

dell'immanenza e della critica *ludico-fenomenologica* del principio della rappresentazione; allo stesso tempo, nel concetto di *digitale* viene affermato sia il carattere tecnologico della cultura dell'informazione del secondo tipo, sia il carattere razionale di quella del primo tipo, dal momento che l'impronta binaria secondo logiche di affermazione/negazione, inclusione/esclusione è comunque una caratteristica del linguaggio che non si dissolve e non può dissolversi nella cultura tecnologica.

E' necessario, cioè, rassegnarsi: *le tracce di una rappresentazione persistono*; questa è una fatticità con cui la fenomenologia del sentire deve fare i conti, e l'etnografia, nella mia ottica, deve essere critica proprio nel suo posizionamento immanente *nell'ossimoro del carattere discorsivo* strutturato attorno alla compresenza significativa fra rappresentazione e gioco nelle pratiche socio-culturali.

*Quello della cultura tecnologica, insomma, è il rovescio del desiderio olistico e metaforico della rete, il desiderio che il linguaggio culturale dell'informazione si affermi come dimensione di liberazione immanente per il soggetto tanto quanto l'oggetto.*

In questo senso le teorie di Lash si muovono su uno dei limiti del carattere discorsivo: non quello illimitato racchiuso nella rete come metafora e morfologia della società, ma in quello del *fascino della sua ombra malinconica*; questa ombra è posizionata nel desiderio dell'affermazione della propria cultura come uno spazio reale orientato alla trasfigurazione dell'identificazione e dell'ipostatizzazione del soggetto e dell'oggetto; l'ombra del desiderio che nelle proprie testualità culturali slitti l'esperienza di linguaggi in cui le relazioni e le pratiche di significazione sociali siano strutturate attorno al dialogismo immanente; l'ombra del desiderio della moltiplicazione del sé nell'incontro interattivo con l'alterità.

Se Lash agisce su questo limite, altri autori ne rimangono affascinati e pietrificati come da uno sguardo di medusa troppo fulgida nella sua malinconia. Proprio su questo fascino malinconico e sulle sue vittime si posizionerà, ora, lo sguardo dell'etnografia critica, nella sua ultima rotazione prima di entrare nel digitale.

Prima, tuttavia, è necessario, "tirare le somme" e configurare le linee per una teoria dell'esperienza digitale, nella misura in cui ne esce dalle correzioni critiche della fenomenologia del sentire.

## **2.4. Teoria critica dell'esperienza digitale. Mimesi, identità, non-identità, citazione, fenomenologia.**

*Il punto è: sarebbe bello se le cose andassero esattamente e esclusivamente come crede Lash.*

Nel primo capitolo, ho chiuso la mia analisi sul limite dell'illimitato nel carattere discorsivo descrivendo la necessità che la critica, poiché l'informazione aspira alla rappresentazione totale dell'esperienza, si posizioni nell'esperienza della rappresentazione totale. Ora, ci sono più coordinate per articolare questa frase e farne la traccia di movimento per una teoria critica dell'esperienza digitale.

Anzitutto: *la teoria critica è etnografia critica e viceversa*. Questa affermazione si intreccia con il concetto di cultura digitale. Sono recepiti l'impianto metodologico di Lash e le sue convinzioni a proposito delle pratiche di significazione nello statuto duale dell'informazione. La teoria è etnografia nel momento stesso in cui viene esclusa la possibilità di un posizionamento esterno da cui poter lanciare la critica: anzi, questo posizionamento è principio costitutivo della critica. Teoria e etnografia si intrecciano indissolubilmente nell'esperienza, che in qualità di *regione eventuale* diventa significato sia della pratica che della ricerca. Tuttavia teoria e etnografia sono anche *critiche*, appunto, e non solo nel loro posizionamento, ma anche nel loro rapporto con il carattere discorsivo. La critica, cioè, è a sua volta resa possibile proprio dalla *cifra ossimora* delle strategie discorsive: le movenze paradossali di queste strategie consentono, non senza qualche rischio, il rovesciamento e il

dispiegamento critico delle marche retoriche, nella contemporanea affermazione sia del principio di immanenza dell'esperienza come fenomenologia ludica del sentire, sia del suo contrario, ovvero della persistenza di tracce localizzanti e distanzianti della rappresentazione. In questo risiede il significato del *digitale*, nella sua struttura binaria e dell'estremizzazione di questa struttura nella contemporanea presenza di dinamiche socio-culturali ambigualmente contrapposte. *Se la teoria è l'etnografia, la critica è il digitale, nel digitale e attraverso il digitale*: l'esperienza cioè diventa lo spazio reale in cui si situano gli eventi di significato del carattere discorsivo, delle dinamiche socio-culturali nella contemporaneità, della teoria, dell'etnografia, della critica, del digitale. Insomma, *l'etnografia critica è un'altra costellazione che filtra e si posiziona nella costellazione del carattere discorsivo per metterlo in movimento*.

Intorno a queste costellazioni – che nel loro movimento moltiplicano le proprie tendenze ossimore nel tentativo di favorire o il dispiegamento della moltiplicazione e dell'affermazione del principio dialogico dell'esperienza (nell'etnografia critica), o il raffreddamento e l'ipostatizzazione della ricerca e della pratica nella rappresentazione totale dell'esperienza (nelle marche retoriche) – orbita una cometa che con il suo passaggio cerca di favorire un'ulteriore perturbazione delle loro dinamiche scomposte.

Le comete hanno orbite fortemente ellittiche e le ellissi, si sa, insistono su due fuochi. Nel caso di questa particolare cometa, i fuochi sono Walter Benjamin e Theodor W. Adorno.

Concepire la relazione fra il pensiero di Benjamin e quello di Adorno nei termini di due fuochi circoscritti in un'ellissi rende perfettamente la natura sia del loro rapporto biografico, sia della produzione di significato che le loro trame, a volte radicalmente contrapposte, contribuiscono a determinare nelle costellazioni che attraversano. Questa ellissi costituisce un *campo di forze dinamiche* che coinvolge sia i due fuochi, sia il carattere discorsivo, sia l'etnografia critica, assecondandone e disturbandone le dinamiche. Allo stesso tempo, guarda se stesso e produce differenza.

Quello della cometa Adorno-Benjamin, insomma, è l'ennesimo ossimoro da mettere in gioco.

E' bene precisare che questo campo di forze è attirato sulle costellazioni da quella dell'etnografia critica: nel carattere discorsivo i due autori non sono praticamente mai citati, e di tutta la letteratura che ho letto è principalmente Benjamin a essere raccolto, quasi mai Adorno<sup>19</sup>. Ecco perché la cometa non trova posto in una situazione della costellazione, ma agisce su di lei con la sua orbita e il suo campo di forze, quasi come desiderio di realizzazione dell'etnografia critica: un movimento perpetuo, dialogico, perturbante, altro.

Da un punto di vista biografico, i rapporti fra Adorno e Benjamin, come le loro personali storie di vita, sono certamente noti<sup>20</sup>. Un filtro interessante per analizzarne, invece, i violenti intrecci teorici può essere quello della corrispondenza epistolare, intrattenutasi fra i due nel periodo di tempo che va dal 1913 al 1940: così fa Jay (1973) nella sua ricostruzione storica della Scuola di Francoforte e dell'Istituto per la Ricerca Sociale, e così fa anche Canevacci (1993), in particolare nell'analisi di due lettere in cui il dissidio filosofico fra Benjamin e Adorno sembra inconciliabile, dal momento che il primo rivendica come propria specifica metodologia di ricerca proprio quella "rappresentazione stupita della pura fatticità" (Benjamin 1966, p. XX) che il secondo, negli stessi identici termini, individua come sua mancata capacità di mediazione critica, con conseguente reificazione del concetto.

---

<sup>19</sup> Benjamin e Adorno sono citati spesso da Lash (1999 e 2002), anche se con uno sbilanciamento a favore del primo, e da Cubitt (1998), ma in un libro che si occupa principalmente di estetica digitale; nella letteratura italiana sull'*Information Age* o soggetti affini, il solo De Carli (1997) li cita entrambi, ma in un'ottica decisamente ed esclusivamente filosofica.

<sup>20</sup> Per chi non lo fosse, in questa sede non posso far altro che rimandare ai testi che più hanno contribuito a renderli noti a me: Adorno 1955; Benjamin 1966; Canevacci 1978 e 1993; Jay 1973 e 1984; Muller-Doohm 2003; Scholem 1972.

Per quanto mi riguarda, nonostante la tentazione di spaziare – tanto forte quanto forte è stato il mio livello di coinvolgimento nell’incontro con questi due autori – intendo circoscriverne i riferimenti biografici e teorici proprio al campo di forze della loro cometa che interessa l’etnografia critica. Anche il mio punto di partenza è quello delle *Lettere* (Benjamin 1966), in particolare, però, mi riferisco a una delle ultime lettere scritte da Benjamin a Adorno e datata 7 Maggio 1940, pochi mesi prima del tentativo di fuga dai nazisti drammaticamente soffocato nel suo suicidio a Port Bou.

L’argomento fondamentale di questa lettera è il saggio di Adorno sul carteggio George-Hoffmannsthal<sup>21</sup>: oltre a esserci, quindi, un rovesciamento dei ruoli che vedevano più frequentemente Adorno critico di Benjamin e non viceversa, la struttura compositiva di Benjamin trasferisce sullo stesso piano le figure teoriche di entrambi, sviluppandole in una chiave dialogica più orizzontale di quanto non succedesse in altre lettere. E’ paradossale affermare che, pur nell’assenza della voce di Adorno, si costituisca un dialogo fra i due: questo è determinato in parte dal fatto che Adorno è presente nell’ottica benjaminiana in una relazione maggiormente polifonica di quanto non succeda quando i ruoli si scambiano; in secondo luogo, e più a livello biografico, Adorno, al sicuro in esilio, sembra essere diventata la voce di un destino nel cui desiderio svogliato e coatto Benjamin intravede ormai l’impossibilità di una realizzazione propria. Adorno, cioè, a pochi mesi da una morte che forse sentiva già vicina<sup>22</sup>, rappresenta per Benjamin l’ultima malinconica immagine riflessa nelle macerie della propria esistenza, mentre il vento del futuro lo trascina via, ormai inerme, come il suo Angelus Novus.

L’elemento dialogico di questa lettera risiede nella capacità di Benjamin di trasferire anche in una scrittura epistolare la sua straordinaria sensibilità polifonica: in un passo in cui sta lodando Adorno per come ha presentato George, Benjamin scrive: “Penso alla straordinaria chiosa sul *Gentleman*, a citazioni che portano molto lontano come ‘es ist worden spat’ [si è fatto tardi]. Grazie al Suo lavoro è diventato immaginabile ciò che fino a ora non lo era e con cui potrebbe iniziare la seconda vita di George: un’antologia dei suoi versi. Nel Suo testo alcuni stanno meglio che nel contesto in cui Lei li ha rinvenuti” (1966, p. 403). Al di là dei riferimenti particolari è necessario apprezzare come il giudizio critico sulla metodologia di Adorno si strutturi sullo stesso piano discorsivo della sua filosofia della citazione. Per quanto riguarda l’utilizzo della citazione in Benjamin, ne ho già accennato nel primo capitolo: esso non è semplicemente uno strumento della scrittura, ma una vera e propria metodologia dell’esperienza che può essere racchiusa nell’aforisma di Kraus che tanto piaceva a Benjamin, “l’origine è la meta”<sup>23</sup>. Nel passo della lettera Adorno e Benjamin dialogano attraverso il meccanismo di una citazione che si riflette polifonicamente in un’altra citazione della citazione, tanto che l’antologia di versi che mostrerebbe un nuovo George giace sullo stesso piano di immanenza delle sue citazioni de-contestualizzate e ri-contestualizzate in Adorno. La citazione, così, non è un semplice riferimento, ma il soggetto di uno snodo critico e significante, il frammento di un senso che travalica la sua abitudine referenziale e rappresentativa imposta, per affermarsi come produttore e come giocatore *dialogicamente alterizzato*. L’aspetto più singolare è che, a differenza di alcuni saggi su Schönberg in cui il rigido giudizio di Adorno sulla filosofia *magica* (cfr. Canevacci 1993) di Benjamin sembra nascostamente vacillare (ne parlerò più avanti), nel saggio su Hofmannsthal e George essa è pienamente riaffermata attraverso le sue conclusioni: “L’utopia dell’estetismo disdice alla felicità il contratto sociale. (...) Come sia pur modesti discepoli di Baudelaire, George e Hoffmannsthal hanno dischiuso la felicità là dove essa è proscritta. Dinanzi a ciò che è proscritto, ciò che è lecito si dissolve per loro nel nulla. (...) Entrambi cercano di scalzare, tacitamente rumorosi, l’identità della persona, dai cui muri si costituisce la cella carceraria più

<sup>21</sup> E non sembra semplicemente un gioco del destino: una lettera su un saggio che parla di un epistolario. Alcuni dei riferimenti di quel saggio possono essere *retrospettivamente* associati all’epistolario Adorno-Benjamin.

<sup>22</sup> Cfr. la *Prefazione dei Curatori* di Scholem e Adorno in Benjamin 1966.

<sup>23</sup> Citato anche nelle *Tesi di Filosofia della Storia*, cfr. Benjamin 1962.

riposta del sussistente. Qualsiasi cosa essi possano opporre positivamente alla società dominante, è ad essa soggetta quale specchio dell'individuo, come l'angelo di George somiglia al poeta, come l'amante in *Der Stern des Bundes* indovina nell'amato 'la mia propria carne'. Ciò che sopravvive, è la negazione determinata" (Adorno 1955, pp. 231-232). La negazione determinata che sopravvive agli estetismi di George e Hofmannsthal è la stessa che rimane nel momento in cui la filosofia intraprende la strada senza ritorno e senza meta del *non-identico*. La sua immagine dialettica non conduce a nessuna riconciliazione in un terzo momento, nessuna sintesi come nessun ritorno: la negazione è, appunto, determinata. Allo stesso modo la filosofia del non-identico concepisce e avverte il desiderio di una felicità non disciplinata, cioè una felicità che non possa costruirsi sui principi coercitivi del patto sociale, ma rinuncia a posicionarla nell'esaltazione estetica del momento individuale, dal momento che l'essere sociale dell'individuale ne riflette qualsiasi possibilità nella gabbia della sussistenza, cioè nel dissolvimento del principio di mediazione fra soggetto e oggetto e nella loro conseguente reificazione.

Su queste basi Adorno, nello stesso saggio, scaglia i suoi strali contro quella che definisce la filosofia dell'immediatezza che altro non è se non la fenomenologia husserliana: la critica riprende i motivi del suo lavoro sulla *Metacritica della Gnoseologia* (1956) che era, appunto, dedicato a questa problematica. Naturalmente il discorso di Adorno è fondamentale non solo per il suo rapporto con Benjamin, ma anche per la sua perturbazione nella costellazione dell'etnografia critica, dal momento che proprio sulla fenomenologia del sentire di stampo etnometodologico (e quindi non proprio husserliano) essa basa le sue pratiche, come le sue dinamiche di spiegazione all'interno della dimensione socio-culturale legata al digitale. Sulle osservazioni di Adorno dovranno posizionarsi, quindi, proprio il suo essere critica e ossimora.

Nella *Metacritica*, Adorno scrive: "L'oggetto intenzionale 'puro', libero dal fatto reale rimane un espediente. (...) I *desiderata* della certezza del dato e della necessità del trasparente allo spirito, che fin da Platone e Aristotele non era stato possibile far collimare e sulla mediazione dei quali si era logorata la storia dell'idealismo, vengono da Husserl, che ormai disperava di raggiungere quella mediazione, convulsamente equiparati l'uno all'altro. Egli vuol costringere ad un accordo, come in un momentaneo arresto, e prescindendo da durata e costituzione, la divergenza fra sensibilità e intelletto, anzi quella fra soggetto e oggetto. In quanto non-differenza di idealità e oggettività, l'oggetto ipostatizzato è prototipo di tutte le successive entità fenomenologiche" (p. 103). Il tema della fenomenologia diventa proprio l'opposto della non-identità, cioè l'*Identitätsphilosophisch*, il filosofico identico (cfr. Adorno 1966) che intende porre l'uguaglianza fra ente e concetto nell'estromissione di qualsiasi possibilità di critica negativa, dal momento che una critica positiva diventerebbe a sua volta filosofia dell'identico. Alla *magica* e quindi artificiale e reificata equivalenza che Husserl intenderebbe stabilire fra soggetto e oggetto corrisponde l'estetismo del dato sensoriale in George e Hofmannsthal: "Ma se la nuda sensazione si rifiuta all'interpretazione da parte del poeta, egli la soggioga, mettendola, lei che è incalcolabile, al servizio di un effetto calcolato. Il segreto del dato sensoriale non è un segreto bensì la cieca intuizione senza concetto. E' del tipo dell'empiriocriticismo formulato contemporaneamente per esempio da Ernst Mach, nel quale l'ideale dell'acribia scientifica si incontra con la rinuncia a qualsiasi forma categoriale. Il puro dato di fatto enucleato da questa filosofia rimane impenetrabile quanto la cosa in sé, che essa rifiuta" (Adorno 1955, pp. 192-193). E', insomma, il principio secondo cui l'amante indovina nell'amato *la mia propria carne*, e il filosofo, nel dato, la propria filosofia.

Come può Benjamin, il filosofo della stupita fatticità rivendicata come metodo filologico dell'indagine sul reale, il teorico della riproducibilità tecnica che azzera l'aura come distanza fra l'opera e le masse rendendo immanente e chirurgico il loro rapporto, lo scrittore che in un saggio sul gioco<sup>24</sup> parla della grazia dell'infanzia, citando Musil, come del periodo

---

<sup>24</sup> Benjamin 1993, si tratta di un saggio dal titolo *Giocattolo e gioco*, pubblicato per la prima volta nel 1928.



in cui le cose vengono incontro volando, come può lodare e dichiararsi d'accordo (tranne che per alcune eccezioni non funzionali a questo discorso) per tutta la lettera con quanto scrive Adorno nella sua analisi di George e Hoffmannsthal?

La risposta a questa domanda non investe esclusivamente un'ermeneutica dell'opera di Benjamin, ma mette in gioco molto di più, mette in gioco la sopravvivenza e l'affermazione stessa della mia etnografia critica e della sua capacità di essere immanente e non-identica allo stesso tempo. Non si tratta di cercare una dimensione della conciliazione che riprodurrebbe un'immagine dialettica, ma l'estruzione dalla dialettica delle derive teoriche, nella definizione del campo di forze risultante da questa liberazione.

Darò la risposta di Benjamin, contemporaneamente trasfigurandola nella mia risposta, secondo un percorso rotatorio che passa più volte anche per la stessa stella della costellazione.

Questa risposta, che segue, appunto, un percorso ellittico e articolato come la cometa fra i due fuochi che ne disegnano la traiettoria, va cercata e mossa nella zona che descrive le relazioni e le produzioni significanti nel rapporto fra *esperienze e linguaggi*.

A un primo livello, la risposta di Benjamin è già contenuta nella trasfigurazione dialogica della struttura del saggio di Adorno e nella sua trasfigurazione in quanto materiale che produce e contemporaneamente si configura come citazione. L'orbita ritorna dunque sulla citazione: essa riveste un ruolo talmente polisemico nella filosofia di Benjamin che può aspirare a esserne la materializzazione. Scrive Jay: "(...) Benjamin si considerava uno strumento espressivo di tendenze culturali oggettive, convinzione che rendeva particolarmente importante il modo di espressione. Un esempio di ciò era la sua speranza di poter escludere tutti gli elementi soggettivi dal suo lavoro scrivendo un saggio che consistesse esclusivamente in citazioni da altre fonti" (1973, p. 277). Dunque, ancora il saggio di sole citazioni: in questa zona del campo di forze, tuttavia, la citazione comporta degli elementi uguali ma allo stesso tempo diversi rispetto a quelli che scaturiscono nella sua associazione alla riproducibilità tecnica. In quella circostanza come in questa è cruciale la metodologia del montaggio (che ne traduce, però, anche l'elemento soggettivo e l'impossibilità di una sua totale esclusione), ma mentre nella riproducibilità tecnica è coinvolto il movimento in dissolvenza dell'aura (quindi l'azzeramento della distanza dell'*hic et nunc*), in questo caso è enfatizzato l'aspetto produttivo della citazione, come espressione attraverso il linguaggio, di *tendenze culturali oggettive*: il che implica due aspetti, il primo inerente al fatto che le tendenze culturali possano esprimersi come citazioni decontestualizzate e ricontestualizzate, il secondo che proprio questa ricontestualizzazione, cioè, *il linguaggio delle citazioni* (e non proprio la citazione del linguaggio), diventa espressione immanente dell'oggettività e del contesto storico. Non bisogna escludere un ulteriore significato della citazione che riguarda le modalità attraverso cui Benjamin investiva la propria scrittura (e quindi la sua filosofia che le è immanente) dell'esperienza mistica dei suoi studi sulla cabala (cfr. Scholem 1972): per Benjamin il motivo della ricerca linguistica era anche il motivo del desiderio di ricomporre la frattura fra la cosa e il suo nome divino, una frattura dovuta all'imperfezione del linguaggio umano<sup>25</sup>. Questa convinzione cabalistica, tuttavia, non deve essere confusa in senso platonico, cioè con un progressivo allontanamento simulacrale del linguaggio, ma intesa in senso positivo come necessità di produrre un avvicinamento nella lingua pura fra cosa e natura umana. E' il linguaggio che si fa strumento non nel senso mediatizzato del termine, ma in quanto condizione dell'immanenza e quindi suo soggetto significante. La vena cabalistica spinge, inoltre, Benjamin a considerare la possibilità di un processo di significazione illimitato nascosto e, quindi, anche di una terminologia che ricerchi la dimensione polifonica del suo essere comunicativa.

---

<sup>25</sup> Nel saggio su *Il compito del traduttore*, Benjamin scrive: "Piuttosto, ogni affinità metastorica delle lingue consiste in ciò che in ciascuna di esse, presa come un tutto, è intesa una sola e medesima cosa, che tuttavia non è accessibile a nessuna di esse singolarmente, ma solo alla totalità delle loro intenzioni reciprocamente complementari: *la pura lingua*" (1962, p. 44)

Non intendo, tuttavia, purificare il pensiero di Benjamin nel senso di una sua laicizzazione o viceversa di una sua misticizzazione: è, però, fondamentale comprendere come l'elemento mistico non sia separabile dalle sue convinzioni teoriche; e come la citazione, nelle sue molteplici variabili morfologiche e metodologiche, costituisca la materializzazione di un'analisi socio-culturale attraverso la trasfigurazione e il riposizionamento del linguaggio.

Qui c'è un punto di contatto luminoso fra i due fuochi. Tornando alla lettera e al saggio sul carteggio George-Hoffmannsthal, infatti, è necessario soffermarsi su una frase di Adorno che Benjamin non sembra prendere in considerazione, non nominandola mai nella sua lettera, *ma solo perché la lettera stessa ne è la sua materializzazione*. Scrive Adorno: "La caparbia sfida alla società è una sfida al suo linguaggio" (1955, p. 231). La frase è riferita ai simbolisti, ma può essere tranquillamente rovesciata anche a favore di Benjamin e, naturalmente, di Adorno stesso<sup>26</sup>: è lui che attraverso la sua prosa cerca sempre di materializzare il non-identico nel rifiuto sistematico dell'ipotassi, così da non creare subordinazione fra i concetti espressi nel linguaggio e liberare, almeno nella scrittura, gocce graffianti di felicità non disciplinata; è lui che nella strenua difesa della forma saggio come principio di interpretazione che non ricade nel vuoto universalizzare scientifico della categoria arriva ad affermare, in contrapposizione al positivismo, che la dicotomia fra soggetto e oggetto di ricerca è una mera separazione fra forma e contenuto, laddove si domanda: "Come si potrebbe (...) mai parlare di ciò che è estetico in modo non estetico, senza la minima somiglianza con l'oggetto, e non cadere nel filisteismo e mancare a priori la presa su quell'oggetto?" (1958, p. 7), e più avanti afferma: "Il criterio di oggettività non è la verifica delle tesi enunciate tramite un esame iterativo, ma è l'esperienza individuale compresa fra speranza e delusione" (p. 11); è sempre lui che scrive del suo *amato* Schönberg: "A ogni livello egli andò dritto al 'che cosa' non al 'come', ai principi selettivi e ai mezzi della presentazione formale" (1955, p. 150), sottolineando come, nel suo duplice aspetto di Kaspar Hauser piovuto dal cielo come dinamite, e di eccezionale ribaltatore dei succhi della tradizione nella superficie musicale atonale, egli abbia distrutto lo stile rappresentativo che troppo spesso si riproduce in simbolo di una falsa totalità.

E', dunque, nel linguaggio, nei linguaggi, che aleggia la domanda di come possa essere rappresentato o rappresentarsi il non-identico: sul dubbio irrisolto che questo interrogativo comporta, nella distribuzione delle diverse risposte contrastanti che Adorno fornisce, proprio in queste zone appunto, Benjamin posiziona la sua filosofia trasfigurata in citazione, trascinando su di sé, ma anche con sé e da sé, il pensiero di Adorno.

Per ritornare al problema originario si può dire, allora, che la prima risposta nella lettera di Benjamin ad Adorno è che nella liberazione della sua filosofia come citazione ne rinviene il linguaggio attraverso cui la può incontrare: lascia, cioè, che le teorie di Adorno vengano a lui volando, trasfigurandole così in un incontro immanente e dialogico fra soggetti. Benjamin si fa strumento espressivo di Adorno nell'affermarlo e afferrarlo come citazione di se stesso.

A un secondo livello la risposta riguarda l'esperienza.

Nel suo saggio Adorno scrive: "(...) L'atteggiamento di attore di Hoffmannsthal, fino entro le sue conseguenze alessandrine, fino alla pseudomorfosi dell'epoca tarda, deve se stesso ad un'intuizione estremamente realistica: che il linguaggio non permette più di dire nulla come lo si è sperimentato" (1955, p. 207). Anche su questo punto sembrerebbe esserci una netta divergenza con il pensiero di Benjamin. In questo caso Benjamin non può certo solo *nascondere* la sua risposta nella scrittura citata e cifrata della trasfigurazione di Adorno, ma deve obbligatoriamente trasferirla sul piano dell'esperienza stessa, in un duplice sguardo che consenta l'esperienza del linguaggio (come fa, appunto, nella prima risposta) ma anche il linguaggio dell'esperienza.

Una risposta, quindi, *manifesta*.

---

<sup>26</sup> cfr. Jay 1973

All'inizio della sua lettera, Benjamin, d'impeto, rivendica la localizzazione in un ricordo della propria infanzia della radice della sua 'teoria dell'esperienza': egli racconta di quando, in villeggiatura con la famiglia, ritornavano in un luogo in cui erano già stati e il fratello era solito dire: "Dunque saremmo stati qui" (1966, p. 399). Da Jay, si sa che Adorno nell'ultima lettera spedita a Benjamin prima del 7 Maggio 1940<sup>27</sup>, osserva che "l'oblio, in una certa misura è inevitabile e, per estensione, anche la reificazione. L'assoluta identità del soggetto riflettente con l'oggetto della sua riflessione è impossibile" (Jay 1973, p. 422) Questo principio è anche quello che stabilisce, secondo Adorno, la netta separazione fra esperienza e linguaggio della rappresentazione, colta realisticamente da Hoffmannsthal. Il riposizionamento sulla teoria dell'esperienza che Benjamin oppone all'inevitabilità della reificazione e dell'oblio è uno snodo determinante.

Benjamin fonda la sua teoria su una critica speculativa delle categorie trascendentali dell'esperienza in Kant, oltrepassando, fin dai suoi primi scritti giovanili, anche l'ottica neokantiana che cercava di dissolvere la distinzione fra intuizione e conoscenza: come sostiene Caygill, "Benjamin's speculative concept of experience situates Kant's configuration of the conditions of experience first as a condition of legibility and then as one of a number of possible conditions. (...) The 'transcendental' is made up of the conditions of legibility afforded by a particular surface while the 'speculative' comprises the set of such possible surfaces of legibility" (1998, p. 4). La filosofia dell'esperienza benjaminiana nasce dunque come trascendentale e speculativa, laddove il trascendentale non è inteso in senso kantiano ma più come le infinite possibilità di lettura e di percezione di una superficie data (sia questa superficie il materiale di lettura o il materiale dell'esperienza). *Il problema della percezione è, cioè, un problema di configurazione*. Questa impostazione lo porta successivamente a rigettare del tutto l'impianto kantiano dell'incrocio fra concetto di libertà e esperienza nei termini di una auto-regolamentazione del soggetto che dissolverebbe l'esperienza stessa: l'incontro con l'esperienza è una forma di violenza cui il soggetto non può sottrarsi semplicemente attraverso un'etica autoprodotta, ma deve accettarla come configurazione anche eteronoma (e non solo soggettiva) della capacità esperibile. Benjamin sposta, così, la minaccia che una teoria della libertà assoluta possa dissolvere la teoria dell'esperienza, nella ricerca delle *libertà possibili* e in una critica speculativa dell'esperienza moderna.

L'incontro con l'esperienza moderna nasce nella constatazione dell'irreversibile catastrofe dell'*Erfahrung*, cioè dell'esperienza legata alla tradizione, a vantaggio dell'*Erlebnis*, l'esperienza immediata, chocante e non sedimentabile. I termini *Erfahrung* e *Erlebnis* vengono utilizzati in Benjamin sfruttandone e, allo stesso tempo, correggendone i riferimenti di valore cui autori a lui precedenti l'avevano ancorati<sup>28</sup>: Dilthey associava a *Erlebnis* il significato di "esperienza vissuta interiore" e a *Erfahrung* quello di "esperienza sensoriale dell'esterno", configurandole in maniera dialettica, ad esempio. Benjamin vede le cose in maniera differente: "The immediate, passive, fragmented, isolated, and unintegrated inner experience of *Erlebnis* was, Benjamin argued, very different from the cumulative, totalizing accretion of transmittable wisdom, of epic truth, which was *Erfahrung*. Here the echoes of the German word for taking a journey (*Fahren*), a narratable exploration of parts hitherto unknown, could be heard" (Jay 1998, p. 49).

E' propria nella modernità, e specialmente nella vita metropolitana, che L'*Erfahrung* conosce la sua definitiva atrofia (*Verkummerung*): sulla speranza di una ricostituzione, è molto scettico persino il Benjamin marxista che vede nella rivoluzione la possibilità di una restaurazione del sentire genuino legato alla tradizione.

Non solo, quindi, *Erfahrung* e *Erlebnis* non sono necessariamente governate da un principio dialettico, ma l'*Erlebnis* configurata in *Chokerlebnis* diventa il principio della

<sup>27</sup> La lettera di Adorno è datata 29 Febbraio 1940 e non è contenuta nell'edizione italiana dell'epistolario Adorno-Benjamin. Jay ne ha potuto usufruire in quanto ammesso alla consultazione di carte non pubblicate e custodite all'Istituto per la Ricerca Sociale di Francoforte.

<sup>28</sup> Cfr. Jay 1998

dissoluzione irreversibile dell'*Erfahrung*: questa, intesa da Benjamin come il continuum trasmissibile delle esperienze sedimentate nel momento individuale, viene disgregata e spezzata ogni volta che l'esperienza si trasfigura negli chocs della vita metropolitana. E' così, ad esempio, che lo spazio narrativo dello story-teller cede, nell'*Erlebnis* dei continui chocs provocati dall'immediatezza non memorizzabile, all'informazione; oppure si dissolve proprio nello *Chokerlebnis* della catena d'assemblaggio che disgrega la possibilità del racconto orientando l'esperienza a una successione temporale indifferente: "*Chokerlebnis* takes place in a temporality not of difference or perplexity of ambivalence, but, instead, in a temporality of *indifference*. This temporal experience, no longer of time, but, instead, of speed, is one which speaks volumes to the contemporary cultural sensibility" (Lash 2002, pp. 134-135).

Fin qui, la teoria dell'esperienza di Benjamin è pienamente accolta da Adorno: il suo riferimento in Hoffmannsthal all'impossibilità del linguaggio di rendere l'esperienza è proprio perché questa esperienza non è più *Erfahrung* ma *Erlebnis*. Nella percezione, "il dato si lascia solo 'avere', non mantenere. Come ricordo, e soprattutto espresso in parole, non è più lo stesso: un *abstractum* nel cui ambito si è bandita la vita immediata solo per poterla manipolare ancora meglio con la tecnica" (Adorno 1955, p. 193): la dimensione dell'avere diventa il principio dell'istantaneo che impedisce alla memoria di trattenere, e quindi sedimentare, l'esperienza vissuta nella tradizione dell'*Erfahrung*: il linguaggio ne rimane impedito nella sua capacità di *ricordare* rappresentando. E' su questo piano che si struttura l'idea di Adorno secondo cui il dimenticare, *l'oblio*, e quindi *la reificazione*, debbano essere associati alla distruzione dell'aura. Il saggio di Benjamin sull'opera d'arte nell'epoca della sua riproducibilità fu accettato solo in parte da Adorno, proprio per questo motivo: se da una parte venivano accolte le istanze critiche che collegavano l'avvento della riproducibilità tecnica alla distruzione dell'aura dell'opera d'arte in quanto suo *hic et nunc* dell'*Erfahrung*, dall'altra ne veniva rigettato il giudizio di valore positivo, legato all'idea di Benjamin che questa distruzione favorisse l'avvicinamento dell'opera alla massa e quindi il desiderio di relazione dialogica fra la cosa e gli individui. Il punto di vista di Adorno era al contrario quello di una feticizzazione (intesa proprio come reificazione) dell'arte, soprattutto della musica<sup>29</sup>, che ne favoriva una ricezione facilitata e regredita nella pura contemplazione anziché nella prassi. La contemplazione diventa così il linguaggio muto, pietrificato e non memorizzabile, se non in una forma regredita, dell'*Erlebnis*.

Nel momento in cui, quindi, Benjamin, nella sua lettera-risposta, si trova a rispondere in merito alla dimensione dell'oblio legato all'esperienza, è proprio a questo tipo di critica che deve far fronte. Così si comprende meglio il senso della sua prima affermazione sulla radice della teoria dell'esperienza: Benjamin la localizza in un ricordo sì, *ma nel ricordo di una dimenticanza*. Il fratello che di fronte al luogo già visto esclama il proprio dubbio di percepirlo proprio come 'già visto', è il principio attraverso cui l'*Erlebnis* si può rovesciare in qualcosa di positivo *nella citazione come ricordo dell'Erfahrung*. I due livelli che si intrecciano, cioè, il ricordo d'infanzia di Benjamin e la dimenticanza attiva di suo fratello nella configurazione con questo ricordo, concorrono a circoscrivere, liberandola, la teoria dell'esperienza di Benjamin come una *teoria ossimora*. Poco più avanti nella lettera, Benjamin sferra il suo colpo decisivo: "Non vi è dubbio che il dimenticare che Lei introduce nella discussione dell'aura è molto importante. Non perdo di vista la possibilità di una distinzione fra il dimenticare epico e quello automatico. (...) Ma se è possibile che l'aura sia effettivamente un 'momento umano dimenticato', ciò non significa necessariamente che si tratti di quello presente nel lavoro. L'albero e la boscaglia che vengono dati in feudo non sono fatti dall'uomo. Nelle cose deve quindi esserci un momento umano che *non* viene creato dal lavoro" (1966, pp. 399-400). Quello che propone Benjamin è, cioè, *un oblio non-reificato*: egli utilizza la non-identità per rovesciare dialogicamente il filosofo del non-identico. Questa non-identità benjaminiana è proprio una non-identità immanente e non trascendentale, dal

---

<sup>29</sup> cfr. Adorno 1958.

momento che interpreta le cose in un antireificazione che le trasfigura in quanto enti soggettivi, e *non* oggettivi perché determinati dal lavoro umano. La dimenticanza diventa, così, il principio positivo e attivo attraverso cui il non-identico afferma se stesso nel rapporto dialogico fra soggetti e sprigiona la possibilità di un'esperienza dell'alterità, anche nell'*Erlebnis*.

Coinvolto com'è nella cultura del narratore e del viaggio, dell'*Erzähler* e del *Fahren*, certo Benjamin non può dirsi soddisfatto della distruzione dell'*Erfahrung*; tuttavia, evitando che il suo pensiero si chiuda in una lamentazione cieca, cerca di rovesciare questa distruzione a vantaggio dell'umanità e del mondo delle cose. Questo rovesciamento è possibile solo attraverso una configurazione indissolubile dell'*Erlebnis* con le condizioni socioculturali poste dalle tecnologie. In questo senso, la distruzione dell'*Erfahrung* si afferma come distruzione di *una*, o *una serie* delle *infinite* possibilità attraverso cui la percezione può organizzarsi come lettura della superficie dell'esperienza. Le esperienze possibili degli choc tecnologici diventano forme di compensazione, sogni, dimenticanze attive, speranze rispetto alla povertà e alla distruzione dell'esperienza mediata nella tradizione.

Il rovesciamento di questa distruzione è pur sempre un atto barbarico in sé, ma rende possibile la liberazione di dinamiche sperimentali nella riconfigurazione dell'esperienza e del suo linguaggio nella modernità.

Come sostiene Caygill: "His [Benjamin's] two leading examples of an affirmation of new possibilities of experience and freedom opened by the destruction of tradition are the transformation of the language and of the patterns of living" (1998, p. 32): nel primo esempio, quello della trasformazione del linguaggio, va ricondotta l'idea che la realtà sia direttamente dipendente dal linguaggio, di modo che esso non la rappresenta semplicemente ma soprattutto la produce<sup>30</sup>; nel secondo tipo di affermazione, rientra la modificazione dell'architettura (anche come dimensione del vivere) da piena a trasparente, nell'utilizzo del ferro e del vetro. Questa architettura trasparente, che Benjamin individua nell'opera di Scheerbart (Benjamin 1962) non è semplicemente il trionfo della superficie nell'annullamento della distinzione fra interno e esterno, ma anche l'affermazione della percezione chocante della modernità, l'esperienza non più vissuta nella tradizione ma letta sulle trasparenze del vetro che diventa spazio architettonico e materia significativa.

Lo spazio teorico che dischiude il pensiero di Benjamin è, dunque, di fronte alla catastrofe della modernità, all'inevitabile oblio del linguaggio, alla distruzione dell'esperienza autentica nel senso di autorevole, di trasfigurare i piani trascendenti del discorso in un continuum trasparente sui cui vetri slittano infinite possibili esperienze: da una parte la liberazione del linguaggio e dall'altra parte la liberazione della cosa. L'oblio deve essere trasportato su un piano dialogico e la reificazione sul piano dell'ossimoro. Il non-identico deve essere reso immanente attraverso la sutura sanguinante della citazione.

L'ultima orbita della cometa coinvolge, così, il concetto di *mimesis* e la sua trasfigurazione nelle costellazioni.

La dimensione della *mimesis* è proprio quella che rende possibile il superamento in senso non-dialettico dei dualismi fra contemplazione e prassi e fra gioco e rappresentazione. Adorno e Horkheimer si sono spesso serviti<sup>31</sup> del concetto di *mimesis*: essa viene concepita come una vera e propria zona ossimora, sia diacronicamente che sincronicamente, sia ontogeneticamente che filogeneticamente. Da un punto di vista psicologico la *mimesis* è quel principio affermativo dell'infanzia che la razionalità adulta cerca di distruggere, sostituendo al suo principio di funzionamento quello della logica strumentale orientata allo scopo. Allo stesso modo, però, il principio mimetico è quello che da un punto di vista sociale spiega certi comportamenti di gruppo o di massa<sup>32</sup>: il punto è che, per quanto la ragione occidentale si

<sup>30</sup> In diversi saggi e frammenti (cfr. soprattutto Benjamin 1971) spesso Benjamin si trova a parlare di una tensione fra *nome* e *realtà*: il nome la precede, ma nella sua attesa se ne crea una propria.

<sup>31</sup> Cfr. Adorno e Horkheimer 1947; Horkheimer 1947.

<sup>32</sup> Su questa polivalenza del concetto di *mimesis* all'interno della Scuola di Francoforte cfr. Jay 1973.

sforzi, pur superandola, essa non può riuscire a distruggere completamente le facoltà mimetiche nel comportamento degli individui. Questa verità comporta secondo Adorno e Horkheimer un'alternanza dialettica irrisolta, che può manifestarsi nei modi più disparati, dalla sollecitazione di un desiderio di liberazione dalla società amministrata all'affermazione dell'antisemitismo: "Nel modo borghese di produzione l'insopprimibile eredità mimetica di ogni prassi è rimessa all'oblio. Il divieto spietato di regredire diventa, a sua volta, mero destino; la privazione è divenuta così totale che non perviene più ad attuarsi coscientemente. Gli uomini accecati dalla civiltà sperimentano i propri tratti mimetici colpiti da tabù solo in determinati gesti e comportamenti che appaiono loro in altri, e che spiccano come avanzi isolati, relitti vergognosi, nell'ambiente razionalizzato. Ciò che ripugna come estraneo è fin troppo familiare" (1947, p. 196). Proprio nell'incapacità della civiltà, cioè della razionalità occidentale, di affermarsi se non in opposizione al mimetismo, risiede il pericolo ambivalente della direzione che questa oppressione prende sui residui individuali della facoltà mimetica. Visto che la ragione non può fornire altra direzione che non quella della propria conservazione, l'istinto mimetico può, sotto questa pressione, ritornare come regressione deformata. Allo stesso tempo, però, la mimesis risveglia le potenzialità del linguaggio proprio attraverso il linguaggio: "Il linguaggio riflette i desideri degli oppressi, le sofferenze della natura; esso scatena l'istinto mimetico. La trasformazione di questo istinto nel medium universale del linguaggio significa che forze potenzialmente distruttive sono messe al servizio della riconciliazione; in questo consiste il fondamentale e intrinseco antagonismo fra filosofia e fascismo. Il fascismo trattò il linguaggio come strumento di potere, come un mezzo per conservare nozioni che sarebbero state poi impiegate ai fini della produzione e della distruzione, così in guerra come in pace. Alle tendenze mimetiche represses si impedì di trovare adeguata espressione nel linguaggio, ed esse vennero usate come un mezzo per spazzar via ogni opposizione. La filosofia aiuta l'uomo a placare le sue paure aiutando il linguaggio a svolgere la sua funzione genuina, che è quella mimetica, la sua missione di rispecchiare le tendenze naturali" (Horkheimer 1947, pp. 153-154).

Il motivo per cui la mimesis si intreccia con il linguaggio in una ricerca dell'espressione pura, è lo stesso motivo che trapassa in Benjamin, svincolandosi però dal suo inquadramento dialettico. L'ennesimo rovesciamento del campo di forze all'interno dell'ellissi determina, cioè, che contrariamente a quanto accaduto sulla discussione dell'aura, in questo caso sia Benjamin a concordare con l'impianto filosofico entro cui inscrivere la mimesis, ma in una direzione totalmente opposta ne trasferisce le istanze liberatrici nell'*Erlebnis*.

Nel saggio *Sulla facoltà mimetica* (in Benjamin 1962), egli comincia la sua trattazione proprio affermando in apparenza l'indebolimento della facoltà mimetica nella modernità, e il conseguente allontanamento del suo linguaggio come dell'oggetto mimetico dalle forme di somiglianze esperibili e sperimentabili all'alba della sua storia ontogenetica e filogenetica. Eppure una forma attraverso cui quel tipo di somiglianza, che Benjamin definisce immateriale, può essere rinvenuta è proprio il linguaggio, che in una ipotetica storia della facoltà mimetica egli individua come lo stato residuo per mezzo del quale essa può essere espressa nella modernità. La lingua è sia influsso sia espressione della mimesis: in questo interstizio Benjamin può piazzare, così, la sua ricerca mistica della lingua pura, come del resto, anche se in senso più filosofico, sembra trasparire dal pensiero di Horkheimer. Ciò che è più interessante, tuttavia, è un passo, decisivo per collegare la mimesis all'*Erlebnis*, in cui Benjamin introduce una distinzione fra lingua scritta e lingua parlata: "(...) è la somiglianza immateriale che fonda le tensioni non solo tra il detto e l'inteso, ma anche fra lo scritto e l'inteso, e altresì fra il detto e lo scritto" (p. 73). La distinzione linguistica attraverso la mimesis, ne proietta le istanze sulla superficie delle possibilità illimitate dell'esperienza vissuta come choc: l'*Erlebnis* diventa riflesso della facoltà mimetica, attraverso la distruzione della sua localizzazione nell'*Erfahrung*, nella produzione della somiglianza immateriale per mezzo della riproducibilità tecnica.

La riproducibilità tecnica può configurarsi come esperienza della mimesis nell'*Erlebnis*.

Per essere ancora più chiaro, e a sostegno di quanto affermato, posso citare Michael Taussig (1993) in uno degli studi, a mio avviso, più significativi dell'antropologia culturale sul significato della facoltà mimetica e i suoi risvolti nell'alterità piuttosto che nell'identico.

Secondo Taussig, la mimesis definisce proprio l'esperienza dell'alterità che la cultura occidentale sperimenta in quella zona intermedia ("space between") che ha rappresentato nella sua storia l'incontro con il colonizzato. L'*Aufklärung* si afferma proprio attraverso il principio dell'organizzazione della facoltà mimetica, cioè del suo ordinamento e della sua normalizzazione nella logica della dialettica. L'incontro, quindi, con i "selvaggi" che praticano il mimetismo, diventa lo spazio in cui allo stesso tempo lo si sperimenta come ricordo soppresso e come percezione dell'alterità, gettando l'occhio occidentale in un ossimoro lacerante fra la visione e il contatto, quindi fra la vista e il tatto. In un passo straordinario Taussig afferma: "I want to dwell on *this notion of copy, in magical practice, affecting the original to such a degree that the representation shares in or acquires the properties of the represented*. To me this is a disturbing notion, foreign and fascinating not because it so fragrantly contradicts the world around me but rather, that once posited, I suspect if not its presence, then intimations thereof in the strangely familiar commonplace and unconscious habits of representation in the world about me" (pp. 47-48) Proprio nell'immanentizzazione del rappresentato nel rappresentante attraverso la copia, si produce la vertigine chocante dell'incontro con l'alterità, che si attacca tanto all'originale quanto all'oggetto mimetico. L'esperienza di questa alterità nella mimesis è un'esperienza, dunque, del contatto, che cerca di spiazzare, facendole convergere, la supremazia occidentale della percezione visuale con l'immediatezza mimica della percezione tattile. E' facile riconoscere in questo spiazzamento, il *displacement*, la ricezione distratta che Benjamin associa alla fruizione dell'immagine filmica. Attraverso la distrazione, l'individuo può diventare un chirurgo di esperienze nel dissolvimento del ricordo che incatena l'oggetto rappresentato al principio esterno della rappresentazione. La rappresentazione è mimesis organizzata e inquadrata nella razionalità strumentale dell'Occidente: è *Erfahrung*; la distrazione è conoscenza incorporata nella superficie percettiva dell'immediatezza, è la dis-trazione, cioè la decontestualizzazione dell'esperienza nella vertigine alterizzante della *mimesis come citazione*: è *Erlebnis*.

Dunque, l'ellissi orbitale della cometa si compie sulla cifra della citazione come copia che produce non-identità e *non* identità; sulla superficie delle illimitate possibilità percettive scaturite dalla disgregazione dell'esperienza mediata, essa produce scarto attraverso l'ossimoro contenuto nel suo linguaggio: produrre e significare l'alterità mentre cerca di ricomporre la purezza della relazione fra nome e cosa.

L'*Erlebnis* è configurazione degli ossimori del principio dialogico: ma solo il principio dialogico struttura le possibilità di liberazione nell'esperienza moderna.

Il campo di forze della cometa Adorno-Benjamin lascia sulle costellazioni l'indicazione di alcuni frammenti che si fissano come stelle. Su questo piano dinamico slitta la teoria, e quindi l'etnografia, dell'esperienza digitale. La *citazione*, non solo come meccanismo ma come esperienza, è una delle chiavi luminose: essa consente la trasfigurazione del *sempre uguale*, tipico della serializzazione e dell'identico intesi come ipostatizzazione, nella felicità dell'*ancora una volta*, cioè della dimenticanza attiva, di quando la copia viene incontro al soggetto nella sua non-identità immanente al piano in cui si percepiscono dialogicamente. La *trasfigurazione* è proprio il linguaggio della percezione, nel senso che introduce nell'occhio lo scarto del tatto, liberandone le proprie diversità specifiche (come nel detto e nello scritto del saggio di Benjamin) e decontestualizzando i soggetti dal peso delle loro *Erfahrung*, proprio come la citazione estratta dal contesto originale assume un significato migliore nel contesto in cui è trasferita: la trasfigurazione è la produzione del non-identico, dello scarto orizzontale.

Tuttavia, l'introduzione del non-identico riporta la teoria dell'esperienza digitale alla sua realtà, che è quella dell'ossimoro attraverso le costellazioni: essa parla alla teoria dell'*eccesso di realismo nella copia*, come del suo principio critico connaturato al digitale. La

trasfigurazione come immersione nel digitale non elimina il problema dell'autore, e quindi, non risolve lo statuto duale dell'informazione. Se la logica razionale dell'illuminismo non riesce completamente a sottomettere il linguaggio della mimesis, è altrettanto vero che l'*Erlebnis* distrugge ma non dissolve l'*Erfahrung*, associando a questi due termini gli estremi più radicali delle loro tendenze (la trascendenza della separazione fra soggetto e oggetto nell'ultima, l'immanenza del piano dialogico fra soggetti nell'altra). Le macerie dell'*Erfahrung* continuano a configurare uno degli orizzonti possibili su cui posare lo sguardo dell'esperienza. Il significato dell'eccesso di realismo nella copia trasferito nel digitale non deve essere scambiato, alla Baudrillard, per l'affermazione del simulato che si rovescia in un rimpianto del reale; questo eccesso è, invece, il risultato delle tendenze ossimore del digitale stesso e del suo carattere discorsivo, ed è da ricercarsi nell'atto "ambivalentemente" disciplinato e disciplinante attraverso la simulazione, la rete e l'informazione, delle possibilità espressive dell'*Erlebnis*: tuttavia è anche il principio che consente/obbliga alla/critica di/a posizionarsi affianco all'etnografia.

Come l'*Erfahrung* è il meccanismo di controllo attraverso cui viene ordinata la mimesis all'interno della razionalità strumentale, così l'eccesso di realismo nella copia è il dispositivo di ipostatizzazione nel trascendente-rappresentato delle possibilità di immanenza dialogica e di liberazione del linguaggio nel digitale: e questo avviene proprio attraverso il digitale e alla sua configurazione ossimora. Nel digitale, la non-identità che si trasfigura nella citazione dell'esperienza si muove sempre sul precipizio del suo principio opposto, cioè della dissolvenza dell'*ancora una volta* nel *sempre uguale*. Davanti a questa possibilità si ripropone il *non è questo* della critica non-identica, che destabilizza l'intenzione di rovesciare la riproduzione come produzione in riproduzione come identificazione. La critica slitta cioè sulle dinamiche di una configurazione *imposta in maniera autoriale e come modello* dell'esperienza immanentizzata, una critica che la ricomponga in rappresentazione: il momento, cioè, in cui non si sprigiona il design digitale attraverso l'esperienza, ma il design dell'esperienza attraverso il digitale, un modello pronto all'interpretazione monologica (il paradosso dell'interattivo e dell'interagito).

Se non fosse così, del resto, non esisterebbe un carattere discorsivo e basterebbe davvero la fenomenologia per strutturare una teoria dell'esperienza digitale; invece, un'operazione del genere non può che compierla l'etnografia critica, e in questo consiste la perturbazione del pensiero di Adorno come uno dei due fuochi dell'ellissi.

Nella configurazione delle tendenze contrapposte fra la trasfigurazione di quella che è semplicemente *un'altra esperienza* (principio cumulativo dell'eccesso di realismo) in *un'esperienza altra* (principio dell'immanenza dialogica che libera l'oggetto e il soggetto) e, viceversa, l'esperienza altra in un'altra esperienza, in questo ossimoro del digitale che sembra essere indissolubile dal suo carattere discorsivo, proprio come le possibilità di liberazione dell'*Erlebnis* sono indissolubili dalla loro connessione con la tecnologia, in questa tensione fra citazione decontestualizzata e rappresentazione doppiamente autorevole (nella somiglianza con il rappresentato e nella trascendenza di un autore della rappresentazione), in queste zone intermedie, insomma, delle costellazioni perturbate e messe in movimento, sopravvivono gli elementi per una teoria critica dell'esperienza digitale.

### **3. Il limite malinconico del carattere discorsivo nell'ombra delle sue strategie.**

#### **3.1. Il fascino nell'ombra della costellazione**



Mettere in moto la costellazione del carattere discorsivo senza farla filtrare nella rotazione della costellazione dell'etnografia critica può comportare dei rischi. E' in questi abissi che sprofondano quanti cedono al fascino malinconico della sua ombra.

Questo fascino, opera a un livello socio-culturale, sullo stesso tipo di *promessa di felicità* sulla cui base la società amministrata costruisce la sua affermazione attraverso l'industria culturale, per usare una terminologia cara a Adorno e Horkheimer: "L'industria culturale torna a fornire come paradiso la stessa realtà della vita quotidiana. L'*escape* e l'*elopement* sono destinati, fin dall'inizio, a ricondurre gli spettatori al punto di partenza. Il piacere del divertimento promuove la rassegnazione che vorrebbe dimenticarsi in esso" (Adorno e Horkheimer 1947, p. 151). Solo che questo tipo di fascino della cultura digitale agisce in maniera differente. Innanzitutto non ha a che fare con l'elemento industriale legato a una concezione del pubblico in quanto massa, concezione che non trova riscontro nella cultura contemporanea: data l'immanenza di soggetto e oggetto, la dimensione coinvolta è più quella solipsistica, in cui l'individuo finisce per trasportare sul piano dialogico una sua proiezione dell'altro, anziché lasciare che l'altro gli venga incontro; in secondo luogo, questo fascino non proviene affatto dalla "società amministrata" ma al contrario dalla sua componente antagonista che individua come esclusivi e purificati, pienamente accecata all'interno della configurazione ossimora del carattere discorsivo, gli aspetti seducenti della sua ombra legata al gioco dell'immanenza.

Le vittime di questa seduzione non riescono a cogliere gli aspetti critici della loro fenomenologia, finendo per riprodurre il carattere discorsivo nei suoi aspetti più marcati retoricamente: proprio quelli che, credono, sono stati rovesciati dal digitale.

*Sono preda dell'identico del non-identico.*

Per comprendere meglio il significato di questa fascinazione, è necessario introdurre all'interno della cultura digitale il concetto di *identità* in relazione proprio a quello di cultura.

Una coordinata di riferimento in questo senso, come già anticipato nel primo paragrafo di questo capitolo, è il pensiero di Stuart Hall che intreccia se stesso, da un punto di vista storico, con l'approccio definito dai *Cultural Studies*. Secondo Hall (1996), il decostruzionismo ha dimostrato come il concetto di identità non possa essere più collegato al soggetto centrale del pensiero nell'ottica cartesiana, così come al principio di integrità stabile e coerente dell'essere individuale; ciò che, tuttavia, ha anche dimostrato è che la chiave decostruzionista si ferma all'essere filosofia del margine, riflettendo comunque, pur nella sua critica, la necessità proprio del concetto di identità: essa lo ha distrutto ma non può andare oltre questa distruzione, quindi vive sul paradosso di una critica continua senza che ne esca affermata una nuova categoria concettuale o il totale superamento di quella precedente. Se l'identità è decostruita cosa significa ragionare ancora sull'identità? La risposta di Hall è lo slittamento del concetto dell'identità in una dimensione di scambio semiotico fra momento individuale e contesto socioculturale: "I use 'identity' to refer to the meeting point, the point of *suture*, between on the one hand the discourses and practices which attempt to 'interpellate', speak to us or hail us into place as the social subjects of particular discourses, and on the other hand the processes which produce subjectivities, which construct us as subjects which can be 'spoken'" (pp. 5-6). L'identità è, così, per Hall una zona ibrida in cui sono suturati da una parte i discorsi e le pratiche culturali attraverso cui l'individuo è interpellato e affermato come soggetto sociale nella propria particolarità, dall'altra i processi che producono la soggettività, una soggettività tale, dice Hall, che può essere 'parlata', cioè trattata testualmente. Questa definizione di Hall paga un eccessivo tributo alla teoria del discorso di Foucault, è vero, però ha l'indiscusso vantaggio di integrare le dimensioni dell'identità sociale e di quella culturale, in una dimensione più aperta.

Secondo il mio modo di vedere, infatti, mentre l'identità sociale può essere interpretata come il momento individuale e non coercitivo del fatto sociale, l'identità culturale si costituisce attraverso l'interpretazione della cultura come rete di significati da parte dei soggetti appartenenti alla cultura se stessa: ora, dal momento che mi sembra difficilmente

praticabile un'equivalenza del tipo *cultura come fatto sociale*,<sup>33</sup> e l'*escamotage* testuale della sutura mi sembra una soluzione parziale ma interessante.

Ciò che resta fondamentale è che la dimensione testuale dell'identità culturale come sutura di tendenze discorsive diversificate, comporta il trasferimento dello studio dell'identità sullo studio del linguaggio attraverso cui si afferma: il linguaggio, cioè, è l'espressione che regola la composizione della sutura fra elementi che producono la soggettività e pratiche che la informano. Nel linguaggio, dunque, va posizionato lo studio della cultura come identità, spingendo oltre se stesse sia le teorie di Foucault che la decostruzione di Derrida che, secondo Hall, non fanno altro che posporre il problema. Questo comporta un inevitabile slittamento della testualità processuale e discorsiva verso *l'identità come forma di rappresentazione*: secondo Hall avere un'identità comporta prendere una posizione fra le tendenze significative della cultura, nella consapevolezza che questa posizione è una rappresentazione e, come tale, non potrà mai essere identica al suo essere soggettivo, dal momento che ne è in una qualche misura trascendente proprio perché rappresentata; "The notion that an effective suturing of the subject to a subject-position requires, not only that the subject is 'hailed', but that the subject invests in the position, means that suturing has to be thought as an *articulation*, rather than a one-sided process, and that in turn places *identification*, if not identities, firmly on the theoretical agenda" (p. 6). La questione dell'identità come identificazione posizionata all'incrocio fra processo soggettivo e discorso sulla soggettività, diventa una dimensione articolata che si sofferma sugli aspetti teoretici della rappresentazione attraverso il linguaggio.

L'identità è un testo che rappresenta la propria sutura posizionata.

Le idee di Hall, d'altronde, prendono vita in un'ottica che non si chiude tanto nell'essenzialismo quanto nell'antiessenzialismo: egli intende esclusivamente spostare l'identità sul piano della sua rappresentazione testuale e sottolineare come il linguaggio ne esprime la sua condizione di sutura fra pratiche e discorsi.

Parallelamente all'interpretazione che Hall fornisce dell'identità culturale, per contestualizzare le modalità attraverso cui le vittime dell'identico del non-identico tracciano la loro dissoluzione all'interno dell'ombra del carattere discorsivo, deve essere considerato il riferimento al concetto filosofico di identità per come viene presentato da Gilles Deleuze e Felix Guattari. Il pensiero di questi due autori costituisce un riferimento costante nella letteratura affascinata che intravede nella sola apparizione del digitale la liberazione già magicamente creata.

Come nel caso di Benjamin e Adorno, anche se in maniera del tutto diversa, pure la filosofia di Deleuze e Guattari è inestricabilmente legata all'espressione della loro scrittura. E' sorprendente, inoltre, l'analogia nel *modus operandi* fra il loro *Mille Piani* (1980) e *Dialettica dell'Illuminismo* di Adorno e Horkheimer: entrambi sono stati scritti senza una rigida separazione fra le parti prodotte dall'uno o dall'altro, secondo un principio dialogico costruita sulla complementarità delle idee.

Ma i rimandi suggestivi, pur potendo continuare, devono fermarsi qui.

La filosofia di Deleuze e Guattari si caratterizza, infatti, per una grande fantasia e varietà espressiva, ma manca del riferimento sociale su cui sia Adorno che Benjamin hanno costruito le loro riflessioni: in inglese si usa un termine per distinguere una filosofia sociale da una filosofia trascendentale come quella dei due filosofi francesi, e questo termine è *grounded*. Nella scrittura di Deleuze e Guattari, la dimensione del *grounded* è assente. Nonostante la loro azione filosofica affermi la necessità del pensiero del 'fuori', proprio le basi della loro azione, che è, va detto subito, un'azione politica, restano circoscritte allo spazio del pensiero. La convinzione che ho appena scritto potrebbe essere fraintesa se non riferita immediatamente al sistema filosofico dei due filosofi francesi per come è penetrato all'interno della cultura digitale. La dimensione attraverso cui si percorre questo ingresso è quella del *nomadismo*, e dell'azione che il nomadismo opera sull'identità attraverso il *molteplice*.

---

<sup>33</sup> In questo senso accolgo in pieno le diffidenze di Rosaldo (1989) sulla compatibilità fra le teorie durkheimiane sulla società e il concetto di cultura come non-order.

E' propria la configurazione del molteplice attraverso il nomadismo l'argomento che più ha influenzato un'attribuzione dei linguaggi digitali all'esperienza di liberazione politica della deterritorializzazione, cioè del trasferimento dei soggetti sui mille piani dell'entità e del loro sradicamento dall'unicità del piano dominante dell'identità. Ma proprio la categoria del nomadismo presenta i maggiori problemi di ancoraggio con la realtà, non solo contestuale della società contemporanea, ma anche particolare della cultura digitale.

Il nomadismo di Deleuze e Guattari anziché slittare sulla superficie immanente dei mille piani che configurano, sembra essere un'imposizione trascendente del pensiero. Così, anche il nomadismo digitale che su *quel nomadismo* si struttura, trapassa direttamente nel carattere discorsivo.

Naturalmente, questi aspetti decisivi per la fascinazione dell'identico del non-identico non contengono tutta la filosofia di Deleuze e Guattari, che sarebbe ingiusto oltre che teoricamente sleale ridurre in una costrizione-castrazione delle sue linee di fuga. Del resto, la trattazione delle molteplici implicazioni individuabili e sprigionabili nella/dalla scrittura e dai pensieri dei due autori francesi non è cosa che può interessare questa ricerca: devo per forza concentrarmi su *una parte*, ma al suo interno cercherò di essere il più *multiplo* e concatenato possibile.

Il quadro teorico che compone la loro filosofia si iscrive in un doppio movimento che attacca la pratica e il significato della psicoterapia, mentre taglia i piani del consumo e li incrocia politicamente con il desiderio. D'altronde, Guattari è psicoterapeuta e militante politico, mentre Deleuze già prima del suo incontro con Guattari è filosofo affermato del panorama francese. La filosofia del Deleuze solitario già mostra molti motivi che saranno poi trapassati in *Mille Piani*: il suo orientamento è strutturato per antinomie oppositive nel rifiuto però della dialettica e della critica. La riflessione viene a configurarsi come una ricerca delle possibilità sperimentali del filosofeggiare, all'interno di assi portanti che ne informano le direzioni: sono già presenti le tematiche dell'Uno contro il molteplice, del divenire contro lo stato dell'essere, della differenza contro la ripetizione dell'identità. Su questi assi, l'incontro con Felix Guattari produce la proliferazione di una svolta politica (nel senso di filosofia politica e non militante, comunque) e la negazione dell'impianto freudiano nell'analisi dell'individuo.

Ne *L'Anti-Edipo* (1972), primo testo prodotto dalla loro collaborazione, si distingue la volontà di rifiutare l'interpretazione psicoanalitica dell'inconscio come spazio della rappresentazione, per liberarlo, invece come macchina desiderante con capacità sperimentali distruttive dei principi di normalizzazione: l'inconscio da *rappresentato* (nella figura tragica di Edipo) deve passare a essere considerato come *produttore*, come zona in grado di promuovere desideri moltiplicanti e moltiplicati che tracimano dal loro essere individuale per diffondersi come vie di fuga all'interno delle dinamiche sociali e culturali. Il sottotitolo del testo è *Capitalismo e Schizofrenia*, che verrà riproposto anche in *Mille Piani*: l'associazione dei due termini intende significare un altro asse antinomico ma anche paradossale, nel senso che la schizofrenia come macchina desiderante si oppone alla struttura ordinante del capitalismo, ma anche che i due termini del discorso non possono essere considerati separatamente dato che agiscono l'uno con l'altro. In *Mille piani* viene anche trasformato in sostantivo ciò che ne *L'Anti-Edipo* era circoscritto all'inconscio, e cioè il molteplice. In una delle parti che compongono questi piani d'intensità che sono il loro libro, Deleuze e Guattari scrivono: "Non c'è enunciato individuale, non c'è mai. Ogni enunciato è il prodotto di un concatenamento macchinico, cioè di agenti collettivi di enunciazione (per 'agenti collettivi' non intendere popoli o società, ma molteplicità). Ora, il nome proprio non designa un individuo: al contrario, è quando si apre alle molteplicità che lo attraversano da parte a parte, è all'uscita del più severo esercizio di spersonalizzazione che l'individuo acquista il suo vero nome proprio. Il nome proprio è l'appercezione istantanea di una molteplicità" (1980, p. 80). La parte in questione si intitola "1914. Uno solo o molti lupi?" e contiene l'abiura definitiva della psicoanalisi. Secondo Deleuze e Guattari, Freud vede l'inconscio come un problema di

sovrapopolazione, e cerca di ricondurre all'unità delle grandezze molarie (*il fallo, la vagina, ecc.*), i sogni di molteplicità molecolari. La loro posizione è radicalmente opposta: solo nella molteplicità l'individuo può sperimentare il suo vero nome proprio, cioè può percepire la sua intima essenza in quanto ente e non identità stabilita dell'uno: la violenza di questo enunciato macchinico di molteplicità, laddove il macchinico è il processo attraverso cui non si ricerca la stabilità e la durata temporale ma semplicemente il movimento, è talmente forte che trascina sul suo essere molteplice lo stesso nome della collettività. Nell'atto della sua spersonalizzazione, l'individuo percepisce immediatamente se stesso come multiplo: la macchina del molteplice diventa un concatenamento di enunciati di moltiplicazione.

Per comprendere il significato del termine concatenamento (dal momento che esso suscita affinità con la serializzazione) è necessario riferirsi allo studio compiuto dal solo Deleuze sulla differenza e la ripetizione. In quel testo Deleuze afferma che la differenza sembra seguire un fato maledetto nella sua impossibilità di affermarsi se non in riferimento all'identità: di questa configurazione accusa in particolare Hegel; ma non solo: "Finché resta subordinata alle esigenze della rappresentazione, la differenza non è e non può essere pensata in sé. Il problema se, e per quali ragioni, la differenza sia stata 'sempre' subordinata a tali esigenze, va esaminato attentamente. Ma è chiaro che i puri disparati formano o l'al di là celeste di un intelletto divino inaccessibile al nostro pensiero rappresentativo, oppure l'al di qua infernale, per noi insondabile, di un Oceano della dissomiglianza. Comunque sia, la differenza in sé sembra escludere ogni rapporto del differente col differente che lo renderebbe pensabile" (1968, p. 337). Il problema della differenza è la sua mancata relazione con il differente stesso, cioè la sua affermazione nel principio subordinato che determina la distinzione fra rappresentazione e altro, come fra rappresentato e rappresentazione: oltre a questa configurazione non sembra esserci altro spazio che la metafisica. Da questa impossibilità fuoriesce in *Mille Piani* la possibilità molteplice del concatenamento: esso va inteso proprio come un dispiegamento attraverso cui la differenza si produce su un piano non trascendentale. Il concatenamento è principio di differenziazione moltiplicata come di nomadismo identitario (non a caso l'interesse per Kafka e la sua, multipla, K.). Il concatenamento è anche il principio macchinico del rizoma.

Rizoma e nomadismo, in effetti, restano le meta-aree da mettere in gioco per spostare l'analisi sull'ombra del carattere discorsivo. Non a caso, rizoma e nomadismo rappresentano i più grandi problemi e le più grandi speranze nella letteratura che li associa alla cultura digitale.

Per quanto riguarda il *rizoma*, oltre che essere un errore nell'economia del pensiero di Deleuze e Guattari, rappresenta il più grosso errore degli affascinati dall'identico del non-identico: qui mi limito ad anticipare solo alcuni aspetti di una critica etnografica che svilupperò più dettagliatamente nel prossimo capitolo.

Il rizoma, in quanto configurazione del concatenamento macchinico attraverso cui si affermano gli enunciati di molteplicità, trova il suo significato nell'estrapolazione metaforica dalla botanica in quanto opposto alla figura dell'albero: quest'ultimo vive sulla radice, mentre il rizoma nella sua distribuzione. E' noto che proprio la matrice botanica sconfigge questa opposizione, ma ciò che importa ora è sottolineare l'aspetto della *distribuzione* in merito al molteplice: "A differenza degli alberi e delle radici, il rizoma collega un punto qualsiasi, e ciascuno dei suoi tratti non rimanda necessariamente a dei tratti dello stesso genere, mette in gioco regimi di segni molto differenti ed anche stati di non-segni. Il rizoma non si lascia ricondurre né all'Uno né al multiplo. Non è l'Uno che diventa due, né che diventerebbe direttamente tre, quattro o cinque, ecc. non è multiplo che deriva dall'Uno, né al quale l'Uno si aggiungerebbe (n+1). Non è composto di unità ma di dimensioni. Costituisce delle molteplicità lineari a n dimensioni, senza soggetto né oggetto, rappresentabili su un piano di consistenza, e da cui l'Uno viene sempre sottratto (n-1). Una simile molteplicità non modifica le sue dimensioni senza cambiare natura in se stessa e trasformarsi (1976, p. 55). L'immagine del rizoma, cioè, si struttura per nodi connettivi differenziati che non sopportano alcuna

riconduzione (né all'Uno né al molteplice), ma producono il multiplo caratterizzandolo secondo le proprie sequenze lineari concatenate. Il rigetto di  $n+1$  è il rigetto del concatenamento platonico, mentre la progressione per sottrazione significa il rifiuto di qualsiasi schema duale che consenta all'Uno di comparire, anche in minima parte, come soggetto di un'azione.

Il rizoma è una distribuzione di molteplicità da lui stesso significate.

Ciò che il rizoma rappresenta (e sottolineo 'rappresenta') nella filosofia di Deleuze e Guattari, si è cercato di trasferirlo indifferenziatamente nel linguaggio dell'ipertesto, fino addirittura a farne una contro-metafora della rete: ma l'ipertesto come il rizoma non risolvono il problema dell'Uno inteso come principio autoriale, autorevole e autoritario, della distribuzione secondo un modello predeterminato. La molteplicità attraverso il rizoma digitalizzato quanto meno rischia di essere riappropriata e attribuita a una identità.

E' il lavoro delle marche retoriche, d'altronde.

La seconda zona critica, quella del *nomadismo*, slitta più o meno sulle stesse tensioni, con l'aggravante che già in partenza, a mio avviso, insiste su un principio dialettico (che è diverso dal principio ossimoro) ben delineato, e cioè l'alternanza fra de-territorializzazione e ri-territorializzazione. Non ci sarebbe nulla di male (anche se il mio punto di vista mette fortemente in dubbio la possibilità di una dialettica), se non fosse che tutto il pensiero dei due autori francesi si basa proprio sul rifiuto della dialettica. La situazione dell'identità nel nomadismo come moltiplicazione rappresenta, inoltre, un aspetto delicato, dal momento che è stato riappropriato dalla letteratura affascinata come metafora e significato della navigazione in rete.

In effetti, se la dimensione del rizoma ha a che fare con la distribuzione della molteplicità, quella del nomadismo ha a che fare con la configurazione di questa molteplicità in quanto flusso, movimento e velocità. Secondo Deleuze e Guattari, la figura del nomade è l'antagonista per eccellenza della struttura statale, poiché è l'unico soggetto che ne è completamente fuori: in questo senso esso arrivare ad assumere su di sé il carattere della macchina da guerra contro lo Stato dell'Uno. Nell'*Assioma II del Trattato di Nomadologia in Mille Piani*: Deleuze e Guattari delineano con precisione la figura del nomade, articolandola attorno ad alcuni snodi significativi:

- a) *Il nomade vive in uno spazio sempre intermedio.* Il tragitto che compie non ignora i punti di passaggio, come quello di partenza e di arrivo, ma si configura liberamente nell'attraversamento di questo tragitto i punti sono visti non come coordinate cui ancorarsi ma come elemento fatto per essere lasciato
- b) *Il nomade è diverso dal migrante.* Il migrante deve compiere un tragitto da un punto all'altro anche se l'altro può essere incerto e confuso; per il nomade i punti sono indifferenti come ricambi. Il migrante, poi, è colui che abbandona un ambiente per lui ormai negativo, il nomade al contrario non abbandona, non *parte*, ma esiste nello spazio liscio del suo tragitto.
- c) *Il tragitto del nomade è orientato alla distribuzione.* Questa distribuzione è però nel senso di uno spazio aperto e non di uno spazio chiuso, tipico del sedentario: lo spazio aperto è quello che ne rende possibile il movimento in uno spazio non definito, la cui unica legge è proprio quella della distribuzione.

La conclusione dei due autori francesi è che: "In questo senso si può dire che il nomade non ha punti né tragitti né terra, benché indubbiamente ne abbia. Se il Nomade può essere chiamato il Deterritorializzato per eccellenza è precisamente perché la riterritorializzazione non si produce dopo, come per il migrante, né su altra cosa come per il sedentario (...). per il nomade, al contrario, è la deterritorializzazione a costituire il rapporto con la terra, cosicché egli si riterritorializza sulla deterritorializzazione stessa" (p. 531)

Dunque il nomade rappresenta il flusso attraverso cui l'entità respinge l'ultima assalto di riappropriazione da parte della dialettica, costruendosi come deterritorializzazione illimitata in quanto riterritorializzazione. Il flusso nomadico senza punti né tragitti sviluppa la sua concatenazione macchinica secondo il principio di una distribuzione che è regolata dalla distribuzione stessa in quanto rizoma. Su queste zone si afferma il nome proprio della moltiplicazione.

Come si sarà notato, alcune tematiche tipiche dell'etnografia critica ritornano, ma senza la connotazione etnografica che ne è condizione irrinunciabile: la figura del nomade sembra piovuta dal cielo, senza storia, ma anche senza singolarità, e quindi come universale, come Uno. Al di là delle associazioni ad aspetti particolari del digitale, questi aspetti della filosofia di Deleuze e Guattari, una volta intrecciati con il motivo dell'identità culturale testualizzata nell'ottica dei *Cultural Studies*, costituiscono la fantasmatica soluzione dell'ossimoro del carattere discorsivo che incatena la letteratura affascinata.

Questo intreccio fra nomadismo moltiplicato e identità testualizzata si configura come doppio nascosto del carattere discorsivo: esso, da una parte fa credere che l'*Erlebnis* non lasci dietro di sé traccia alcuna dell'*Erfahrung*, dall'altra parte vincola l'esperienza e il linguaggio alla dissoluzione in un'idea di identità rimescolata e trascendente che sa molto più di identico che di non-identico. Gli affascinati applicano la proiezione dei loro desideri deleuziani alla cultura digitale, rinunciando a qualsiasi risvolto etnografico della loro critica, la quale, senza quello, si pietrifica nell'esaltazione del carattere discorsivo come ombra. L'ombra, cioè, è sia quella dell'ossimoro che si è staccato e nascosto, sia quella prodotta nel carattere discorsivo dalle vittime dell'identico del non-identico. Anche l'ombra è un doppio.

I flussi, i nomadismi, i rizomi, la moltiplicazione sono tutte categorie guardate con favore dal carattere discorsivo, dal momento che non si presentano come *grounded* in una dimensione immanente della costellazione dell'etnografia critica, ed evocano quello spirito di libertà su cui agisce e si produce il suo ossimoro in quanto marca retorica; la presentazione dell'identità culturale come elemento testuale<sup>34</sup> e sutura di pratiche e discorsi completa la dimensione linguistica, puramente linguistica nella rappresentazione, attraverso cui il fascino può distribuirsi.

Un'ultima riflessione per configurare come il pensiero postcoloniale abbia introdotto una categoria decisamente più appropriata alla costellazione dell'etnografia critica nel concetto di *diaspora*. "The term diaspora (...) identifies a relational network, characteristically produced by forced dispersal and reluctant scattering. It is not just a word of movement though purposive, desperate movement is integral to it. Push factors, like war, famine, enslavement, ethnic cleansing, conquest and political repression, are a dominant influence. The urgency they introduce make diaspora more than a voguish synonym for wandering nomadic: life itself is at stake in the way that the word connotes flight following the threat of violence rather than freely chosen experiences of displacement. Slavery, pogroms, (...) [etc.], have all figured in the constitution of a diaspora consciousness, in which identity is focused less on the equalizing, proto-democratic force of common territory and more on the social dynamics of remembrance and commemoration defined by a strong sense of the dangers involved in forgetting the location of origin and the process of dispersal" (Gilroy 1997, p. 318)

Per ciò che significa il rapporto fra *Erlebnis* e *Erfahrung* nel piano della loro immanenza digitale, il concetto di diaspora può essergli configurato meglio di quanto non faccia quello di nomadismo semiotico. L'identità diasporica non elimina le macerie dall'orizzonte e imbocca con coraggio la rotazione ossimora della costellazione del carattere discorsivo, rinunciando, come invece fa l'identità nomade, a nascondersi nel facile fascino del suo doppio come ombra.

---

<sup>34</sup> Non intendo criticare la posizione di Hall in sé, ma l'uso intrecciato con la filosofia di Deleuze e Guattari che ne fa il carattere discorsivo.

### 3.2. La cultura dell'identità virtuale nel carattere discorsivo.

Il discorso sull'identità virtuale nel carattere discorsivo si distribuisce, dunque, lungo gli assi teorici che intendono incrociare, nella cultura digitale, la categoria del nomadismo con quella della testualità. Queste dinamiche di solito comportano un regresso allo stato zero o dell'etnografia o della critica, mai comunque scompaiono entrambe. Lo slittamento dell'identità virtuale nell'identico del non-identico è perfettamente parallelo all'idea che il gioco dell'immanenza non si muova all'interno dello statuto duale dell'informazione, ma si configuri come dato certo, e per se stesso, della sua capacità produttiva.

L'ossimoro viene rimosso.

Qui voglio introdurre la dimensione del gioco presentata nell'ambito dell'analisi sullo statuto duale dell'informazione come ambivalenza nel suo corrispondente termine inglese: *play*. Il verbo 'to play' indica due aspetti fondamentalmente distinti nel gioco: da una parte esso intende proprio il verbo *giocare*, che nella sua dimensione più immanente può arrivare a significare anche il *suonare* (di uno strumento); su un altro versante la designazione scivola sul significato di *interpretare*, *recitare*, che nella sua forma più trascendentale può configurarsi come *agire*, *comportarsi* in un determinato modo.

La capacità di discernere questa distinzione polisemica e ambivalente di 'to play' è proprio la capacità che perdono, lasciandosi conquistare dall'ombra del carattere discorsivo, le vittime dell'identico del non-identico.

C'è in effetti, una fragorosa differenza fra le due varianti, dal momento che il gioco immanente è quello che agisce nel digitale come principio dialogico e mimesis, mentre l'interpretazione trascendente descrive proprio la distanza della rappresentazione come paradossale eccesso di realismo. La capacità di discriminare questa distinzione, di cui si fa protagonista l'etnografia critica, determina la possibilità di comprendere se dietro l'identità virtuale pre-esista un *pattern* interpretativo dato, o se essa sia più orientata all'autoproduzione di sé in quanto esperienza della citazione.

Insomma non è possibile escludere a priori (quindi nell'illusione della distanza) che dietro al 'play' possa esistere una 'screenplay', cioè una sceneggiatura, un modello che non farebbe altro che ridurre l'identità virtuale a ruolo addizionale, il non-identico all'identico. E' anzi l'esistenza di un modello strutturato dietro la natura ossimora del digitale che può determinare l'affermazione di dinamiche di potere che dal carattere discorsivo filtrano fino al contesto socio-culturale della contemporaneità.

Secondo Dal Lago e Rovatti: "Siamo generalmente convinti che il giocare sia questa oasi di rilassamento, ma poi dobbiamo riconoscere che il gioco è un paradossale cambiamento di scena, uno spostamento paradossale e perciò anche rischioso rispetto al modo in cui normalmente stiamo dentro e accanto alla realtà" (1993, p. 15); il punto è che bisogna fare attenzione a non ricondurre il gioco sotto una categoria universale di significato. Il senso in cui ne parlano Dal Lago e Rovatti è più vicino a quello di Huizinga, mentre il play che è sottomesso allo screenplay diventa un fatto di performatività. Non è un caso che i *gender studies*, oggi, parlino in senso critico di performatività per le questioni di genere legate al discorso sulla sessualità<sup>35</sup>. E non è altrettanto un caso, se un autore come Goffman è ancora largamente citato nelle scienze sociali e nella mediologia<sup>36</sup>: la sua straordinaria capacità d'analisi lo porta spesso a coniare delle espressioni felici come quella della *membrana di interazione* (1961) fra incontro, gioco e mondi esterni, e più di altri il suo pensiero incarna quello strato sottile che divide e a volte confonde problematicamente ruolo e giocatore. La nebulosa che si viene a formare diventa, così, quella della relazione fra azione e identità, gioco e maschera: secondo Turner (1982) il concetto di performatività è da connettersi con

<sup>35</sup> Cfr. Osborne e Segal 1994

<sup>36</sup> Meyrowitz (1985) più di altri intreccia le teorie di Goffman e quelle di McLuhan nella sua analisi sulla modificazione dello spazio e del senso di luogo ad opera dei media elettronici.

l'ambiguità polisemica del verbo inglese *to act* (*fare delle cose nella quotidianità* ma anche *eseguire una performance su una scena*), che tende a sovrapporre la distinzione originariamente latina fra *identitas* e *persona*. Secondo Turner il sé configurato da questa relazione scaturisce come entità mobile stratonata fra la figura della *persona* strutturale e quella dell'individuo antistrutturale: ma anche una distinzione simile non tiene conto di tutte quelle figure intermedie che possono comporre l'identità di un individuo, cercando una forzatura all'interno di uno schema tendente al dualismo. Eppure il contributo di Turner ricolloca la discussione dell'identità sulla performatività e il suo essere ambiguo che confonde gioco e rappresentazione.

Il punto è, insomma, valutare quanto e come le relazioni eventuali della cultura digitale costruiscano esperienze di moltiplicazione dell'io verso una sua liberazione produttiva, oppure verso una sua accumulazione di identità da sommare al principio di realtà<sup>37</sup>: come il gioco e la performatività distribuiscano oasi di rilassamento (confezionando delle enclave che uccidono la molteplicità eventuale) e esperienza dell'alterità: secondo quali direzioni intrecciate si configuri il processo di *acting* nella cultura digitale.

L'illusione di Deleuze e Guattari è che si possa giocare, inventare, produrre, partendo dal nulla, come se i soggetti, tanto gli individui quanto le cose, fossero delle *tabulae rasae* che nella semplice decisione di applicarsi alla molteplicità, di colpo se ne riempiono come contenitori *vuoti*: il gioco dell'immanenza nella cultura digitale ha invece ha che fare con contenitori *svuotati* e non *scrostati*, il cui atteggiamento diasporico cerca proprio in quel gioco il motivo dello scarto orizzontale a partire dalle macerie del loro personale contesto storico-sociale disgregato.

Tanto per chiarire questa situazione del 'play' fra rappresentazione e immanenza, ho intenzione di analizzare due testi che per motivi diversi sono rimasti affascinati dal doppio del carattere discorsivo. Entrambi i testi, tuttavia, presentano delle cifre comuni: innanzitutto presentano la maggior parte delle loro analisi in base ad un'osservazione diretta e a una partecipazione personale delle/nelle dinamiche trattate; entrambi rivolgono, poi, il loro interesse a un tipo particolare di esperienza sperimentabile con le tecnologie digitali che è quella (primigenia, siamo agli albori della diffusione di massa di Internet) dei MUD e delle comunità virtuali attraverso bacheche elettroniche o sessioni di chat simultanee; in terzo luogo, sono pervasi da uno spirito benevolo nei confronti delle possibilità offerte dalla nascente cultura digitale; infine, queste possibilità vanno nella direzione di un'esperienza moltiplicata del sé come linguaggio dell'alterità e della differenza.

Mentre a proposito degli ultimi due punti di contatto è facile metterli in relazione con la sottomissione al fascino del carattere discorsivo, i primi due punti devono essere valutati con più attenzione. Per quanto riguarda il primo punto è sorprendente come la passione per l'oggetto di ricerca conduca i ricercatori a comprendere quanto il livello etnografico nello studio della cultura digitale sia importante. Questa dimensione nel panorama della sociologia attuale si è un po' persa, forse perché spaventata proprio dalla mancanza di dinamiche critiche all'interno di quell'etnografia dei primi anni: il risultato è che oggi c'è chi si vanta di aver portato la ricerca sociale su Internet *fuori* da Internet<sup>38</sup>, rinunciando quindi a confrontarsi con l'immanenza dialogica che è propria di quella cultura e che è, fra l'altro, parte costitutiva del suo ossimoro.

Il secondo punto, invece, denota come fin dai primi studi il posizionamento della ricerca sia all'interno delle dinamiche di interazione fruibili attraverso il digitale. Questo aspetto da una parte riafferma il potere della marca retorica della neutralizzazione della tecnologia come mero strumento, dall'altra e per complementarietà indica che questa tecnologia è stata

---

<sup>37</sup> A questo riguardo mi sembra che le teorie di stampo psicanalitico di Christopher Lasch espresse ne *L'io minimo* (1984) non abbiano compreso fino in fondo il rapporto decisamente più problematico che lega identità e consumi: lo stesso principio di sopravvivenza da lui utilizzato è spia di un retrogusto di rimpianto per la perdita da parte dell'io della possibilità di costruirsi sulla totalità dell'esperienza.

<sup>38</sup> Cfr. Wellman e Haythornthwaite 2002



immediatamente associata al suo principio di mediazione comunicativa e questo aspetto, almeno all'inizio ne ha costituito il maggior interesse.

I due testi di cui sto parlando sono *Desiderio e Tecnologia* di Allucqu  e Rosanne Stone e *La Vita sullo Schermo* di Sherry Turkle<sup>39</sup>. Prima di entravi etnograficamente, voglio comunque dire che malgrado la mia convinzione della loro subordinazione al fascino dell'ombra del carattere discorsivo, non posso misconoscere l'importanza che questi studi rivestono come fondamenti di un filone di ricerca al cui interno si iscrive anche la mia personale passione.

Il testo di Stone    quello pi  influenziato dallo spirito entusiasta dei primi colonizzatori del cyberspace: ricordo di aver incontrato per la prima volta questa autrice proprio nel primo libro "a carattere scientifico" su questo argomento (Benedikt 1992), in cui pubblicava un saggio che metteva in relazione la schizofrenia derivante dalla societ  dei consumi con il desiderio di identit  multiple attraverso Internet: il principio che con questa tecnologia si veniva a configurare era che ora gli utenti potevano consumare *direttamente* la schizofrenia (Stone in Benedikt 1992). In *Desiderio e Tecnologia* l'idea di quel saggio non si dissolve, piuttosto si raffina.

La Stone inquadra subito l'oggetto del suo studio nella possibilit  che attraverso le nuove tecnologie le persone possano sperimentare identit  fluttuanti, ricentrando su di s  e sulla sua storia personale la sutura attraverso cui la ricerca di un'identit  sua diventa la sua ricerca sull'identit . Il riferimento teorico della Stone   a quel ramo delle scienze sociali che studia gli atteggiamenti individuali come ruoli, maschere o *personae* che i soggetti interpretano negli svariati mondi-palco della loro quotidianit  sociale. Stone dichiara apertamente che il suo intento   di verificare se l'introduzione dei linguaggi digitali comporti una novit  nel modo in cui costruiamo e percepiamo noi stessi e gli altri socialmente: il cyberspazio le interessa come ambiente sociale, come rappresentazione emblematica della complessit  delle interazioni fra esseri umani e macchine e, infine, come spazio in cui le identit  frammentate che emergono riflettono lo spaesamento che il soggetto vive nell'epoca della tarda modernit .

E' bene subito dire che la Stone   molto influenzata dalla letteratura cyberpunk, in particolare dai romanzi di Gibson (cfr. Gibson 1984), e tende a trasferire alcune dinamiche di quella letteratura nelle metodologie e negli obiettivi di ricerca del suo studio: "In contrasto con le rappresentazioni monistiche dello spazio fisico e virtuale che la scienza e la legge continuano a favorire, noi contrapponiamo le modalit  del tecnosociale, della reinvenzione e dell'incontro in uno spazio tecnologico concepito esso stesso come ambiente fisico e sociale, come una sorta di natura. In una concezione ideale di questo spazio, quegli stessi elementi di cui Foucault rilevava la soppressione nel processo di 'ingabbiamento' si riaffermano con modalit  nuove, irrompendo nella costituzione di identit  che sono simultaneamente tecnologiche e sociali. (...) Questo processo   possibile, nei fatti inevitabile, perch  il tecnosociale, la modalit  sociale delle reti informatiche, evoca come parte integrante dell'identit  sociale una molteplicit  priva di regole" (1995, p. 56). In questa vera e propria affermazione di principi programmatici che quasi si strutturano in manifesto, la Stone inserisce un po' tutti gli elementi che la compongono nel carattere discorsivo. Partendo dall'ultimo periodo sono certamente evidenti i riferimenti deleuziani sull'obiettivo attraverso la tecnologia della realizzazione di un'identit  molteplice e priva di regole: questo processo   considerato nei fatti inevitabile, dal momento che dipende esclusivamente dalla semplice e pura appropriazione delle reti informatiche da parte del contesto sociale, il tecnosociale. La tecnologia fornisce la possibilit  linguistica, laddove l'intervento sociale organizza il significato. La fusione   talmente forte che, anche qui quasi *ab origine*, il cyberspace viene a configurarsi immediatamente come ambiente fisico e sociale, dal momento che per funzionare nella socialit  il digitale deve essere comunque fisicizzato.

---

<sup>39</sup> Sulla scia di Turkle cfr. anche la ricerca condotta da Markham (1998), ma pi  incentrata su caratteristiche etnografiche e meno su riflessioni di portata teorica

La formulazione trova la sua rotazione decisiva nell'assunzione del concetto di *presenza* (e della sua ambigua categorizzazione che ben si presta ad essere trattata) come grimaldello per rendere possibile, anche da un punto di vista teorico, che gli elementi del quadro combacino fino a sovrapporsi alla liberazione desiderata. La relazione più immediata è, infatti, che il desiderio ingloba la tecnologia, la fagocita e la restituisce nella ricerca per come si vorrebbe che essa fosse e non per come è realmente.

L'etnografia della Stone più che configurarsi come etnografia del desiderio scivola nel desiderio di un'etnografia tecnologica tale da materializzare con la sua comparsa i principi di liberazione che invoca.

In alcuni passi sembra quasi di leggere Deleuze e Guattari filtrati sul monitor tecnologico delle sue derive di pensiero: "Queste identità fratturate richiamano l'attenzione su delle alternative, sempre multiple e sempre in tensione. Se la trasformazione delle complesse economie politiche del 'mondo reale' prefigurano un'estrema semplificazione della diversità biologica, la ramificazione di sistemi sociali complessi nell'alter spazio delle tecnologie comunicazionali suggerisce un conflitto fra semplificazione e molteplicità... un'esplosione di attori e attanti, compresi i quasi-vivi, i non- vivi e i mai-vivi, che sorge ai confini fra tecnologia, società e 'natura', nelle architetture delle personificazioni multiple e delle identità plurime" (p. 58). Il conflitto si riduce all'antinomia molteplicità-semplificazione, ma già si sa dove andrà la vittoria: la scomposizione in tre dimensioni (*tecnologia* perché sempre strumentale alla società, *società* perché sempre soggetto del divenire, e *natura*, fra virgolette, perché non si sa mai bene come identificarla) è funzionale al trapasso in ogni aspetto della cultura dell'architettura delle identità mobili e fluide, l'architettura delle derive multiple: l'architettura di Deleuze e Guattari.

L'ultima immagine come ultima immagine: Stone chiude il suo testo nella descrizione di una foto di sua figlia che siede felice davanti a un computer: "La bambina sembra emanare una permeabilità generosa, una porosità elettronica che racchiude in sé la fine dell'era meccanica. Mentre guardo l'immagine mi accorgo che anche la macchina è coinvolta nello stesso modo, che la macchina e la bambina sono sul punto di precipitare l'uno nell'altra" (p. 187). Nulla di più lontano da un principio dell'immanenza dialogica, nulla di più vicino all'antropomorfizzazione della tecnologia e alla sua dissoluzione nell'eccesso di realismo con il doppio del carattere discorsivo.

Se al posto del computer ci fosse il *pet*, non cambierebbe nulla.

Se nella Stone l'elemento etnografico cede molto presto alla proiezione del suo desiderio, non così palesemente e facilmente avviene per Sherry Turkle.

Il testo della Turkle è un ottimo testo: esso presenta delle intuizioni straordinarie che tuttora guidano la mia idea di etnografia critica. Non posso non citare, ad esempio, la sua attenzione nei confronti dell'interfaccia come zona dell'esperienza digitale<sup>40</sup>, e quindi la sua configurazione come espressione linguistica in cui la ricerca deve posizionarsi. Il problema della Turkle non si risolve nemmeno nella vittoria del desiderio proiettato dell'alterità come

---

<sup>40</sup> "In una sala piena di computer al MIT alle due di notte, una matricola di diciotto anni è seduto a una macchina collegata in rete e indica quattro diverse finestre sul coloratissimo monitor. 'In questo MUD mi sto rilassando, godendomi l'aria fresca. In quest'altro sono coinvolto in una *flame war*. E nell'ultimo sono ben dentro una faccenda di sesso. Mi sposto tra i MUD e un compito di fisica da consegnare domani mattina'. Questo modo di passare da un ciclo all'altro tra MUD e vita reale è reso possibile dall'esistenza di quelle finestre sullo schermo. Finestre che consentono al computer di farci trovare contemporaneamente in contesti diversi. Come utente, in un dato istante fate attenzione ad una soltanto delle finestre sullo schermo, ma in un certo senso siete contemporaneamente presenti a tutte (...); la vostra identità sul computer è data dalla somma della vostra presenza in tal modo distribuita" (Turkle 1995, p. xiv). Su questo argomento sono anche importanti gli studi pionieristici portati avanti da Anceschi (1993) e dalla sua semiotica dell'interazione: Anceschi è stato uno dei primi in Italia ad affermare l'importanza dell'interfaccia come dimensione in cui ha luogo l'interazione primaria, fino allo studio delle nuove tecnologie di programmazione (Flash, Shockwave...), che mutano il panorama digitale secondo un paradigma-ambiente non più legato alla slide ma al design. Sul design dell'interazione cfr anche Cooper 1999, anche se in questo autore la tentazione dell'usabilità spesso rischia di riaffermare la trasparenza dell'interfaccia e una sua dissoluzione nell'interazione.

succede per la Stone. Anche in lei, tuttavia, c'è un'assenza di spessore critico nella mancanza di enfaticizzazione etnografica sulla dimensione ossimora della cultura digitale. La sua etnografia rimane fenomenologia, slitta sulla superficie dell'esclusivo sguardo all'immanenza, magari si dibatte sul limite di quella soglia, ma non compie mai definitivamente il salto critico che la porterebbe a produrre uno scarto della ricerca attraverso la ricerca.

Il suo atteggiamento è significativo fin quando, grazie alla sua straordinaria capacità di intuizione, analizza etnograficamente i risvolti linguistico-testuali della cultura digitale (siano essi espressi attraverso i MUD, o l'interfaccia, o ancora l'intelligenza artificiale) ma fallisce altrettanto significativamente quando trasferisce la sua riflessione fuori da *quel* contesto, mantenendo *quella* metodologia. La sua, a quel punto, diventa un'analisi descrittiva e volatile delle tendenze e delle dinamiche socio-culturali coinvolte nella loro relazione con le nuove tecnologie.

Gli ultimi due capitoli del libro sono in effetti dedicati proprio a questo: il primo si intitola *Virtualità e delusione*, il secondo *Crisi d'identità*. Analizzando la struttura del primo e incrociandola con i concetti del secondo sarà più chiaro il suo scivolamento nell'ombra del carattere discorsivo.

La struttura di *Virtualità e delusione* si basa su tre direzioni:

- 1) Il punto di partenza si struttura su un'asse dualista e antinomico fra reale e virtuale. Turkle oscilla fra un atteggiamento che rimprovera chi crede troppo nelle nuove tecnologie come medium attraverso cui possano realizzarsi sogni di comunità immaginate e liberazioni di capacità sperimentali, e una diffidenza nel segno di Baudrillard (che, infatti, cita) nei confronti della simulazione come sostitutivo della realtà. Alcuni titoli dei paragrafi ne richiamano le assonanze teoriche (ad esempio "Perdita del Reale") e il linguaggio in generale sembra sedotto dall'ottica del simulazionista francese.
- 2) Questo atteggiamento si traduce in una concettualizzazione degli effetti che la virtualità può produrre: secondo Turkle gli individui alla ricerca di una soluzione alla tensione fra vita sullo schermo e vita fuori dallo schermo tendono a deviare dall'esperienza del reale in tre modalità: la prima cercando di far apparire come reali "le esperienze denaturate e artificiali" (p. 353); la seconda elevando la simulazione a elemento più fascinoso del reale; come terza modalità "l'esperienza virtuale può risultare talmente irresistibile da indurci a credere di aver raggiunto, all'interno dei suoi limiti, più di quanto abbiamo in realtà ottenuto" (p. 356)
- 3) Queste deviazioni dal reale si possono d'altro canto rovesciare nel principio dell'affermazione di un valore politico del cyberspazio. La dimensione della comunità virtuale con la sua permeabilità trasversale contribuisce a creare nuove forme attraverso cui *il politico* trova capacità di espressione. Lo stesso principio, tuttavia, costituisce la possibilità di un *panopticon* virtuale attraverso il potere della parola e la parola come potere.

In *Crisi d'identità*, Turkle sembra però ribaltare le caute direzioni intraprese, sulla scorta di Baudrillard, nel capitolo precedente. Il capitolo è filtrato soprattutto attraverso gli aspetti psicologici della dimensione identitaria e cerca di mantenere un'ottica distanziata e non sbilanciata che però cede vistosamente di fronte all'uso di una terminologia postmoderna molto vicina a quella di Deleuze e Guattari: l'identità è assunta acriticamente come molteplicità e subito si passa a valutare gli effetti di contenimento, i risvolti positivi e negativi che questa configurazione comporta. "Oggi la concezione di identità come molteplicità si diffonde anche sulla spinta di una nuova pratica di identità come molteplicità nella vita online. Le *personae* virtuali rappresentano oggetti con cui pensare" (p. 391). Non potendo sconfessare l'impianto critico appena espresso, Turkle arriva ad affermare che nella vita sullo

schermo, tranne che nei casi in cui questa molteplicità assume un valore patologico, essa si presenta comunque come coerente: questo ossimoro della molteplicità coerente, però, non è un ossimoro svincolato dal carattere discorsivo, al contrario ne è la sua riproduzione. La *persona* come maschera riconduce questa moltiplicazione tanto sospirata alla sicurezza che la maschera si può togliere quando si vuole. Così, chi è veramente preparato all'esperienza non corre il rischio di deviare troppo dalla realtà.

Turkle sceglie l'appiglio critico sbagliato: Baudrillard è inconciliabile con Deleuze e Guattari. Ne esce un ossimoro direttamente prodotto dal carattere discorsivo o non nel carattere discorsivo come pratica dell'etnografia critica. La dimensione dell'esperienza come quella del linguaggio sono presentate solo in funzione della moltiplicazione delle identità, che senza un'analisi critica di quelle dimensioni funzionalizzate, resta una moltiplicazione addizionale della rappresentazione, più che una moltiplicazione nella trasfigurazione dialogica nell'alterità soggettivata.

L'altra esperienza vince ancora sull'esperienza altra.

In Turkle e Stone l'etnografia critica si fa reificare dalla proiezione dell'altro del carattere discorsivo e quindi dissolve proprio quella componente critica che sola può consentire di resistere al fascino del doppio del carattere discorsivo come sua ombra. La proiezione del desiderio e il bisogno di coerenza ne trascinano le istanze teoriche verso quell'intreccio agonizzante fra teoria del nomadismo digitale e testualizzazione identitaria che guardandole le pietrifica.

Il loro è un vero oblio e non una dimenticanza attiva.

L'"alta mortalità infantile" dei risultati delle ricerche teoriche sulle nuove tecnologie non dipendono dal progresso accelerato di queste ultime, ma dalla mancanza dell'applicazione di una metodologia adeguata. Non è la tecnologia a correre troppo veloce, ma la ricerca a stare troppo indietro.

#### 4. Non-Medium.

Come nel rimuovere la componente critica dall'etnografia si cede al fascino dell'ombra del carattere discorsivo, così limitarne la costellazione al rovesciamento e al movimento dell'ossimoro, senza individuare un orizzonte in cui la liberazione possa essere sperimentata *fuori dall'ossimoro*, significherebbe tradire l'etnografia critica in tutte e due le sue componenti.

Nel primo caso si annulla l'effetto del campo di forze prodotto dal fuoco di Adorno.

Nel secondo si mortifica quello di Benjamin.

Affido, così, a metà del guado, alcune considerazioni in merito alla zona della costellazione in cui, a mio avviso, una rotazione e un dispiegamento forzato, tanto immanente perché sul piano dialogico fra i soggetti e non nella rappresentazione moltiplicata dell'identità, promuoverebbero una trasfigurazione di tutte le componenti coinvolte e bloccate dai giochi ossimori del carattere discorsivo e una liberazioni dei soggetti dai vincoli delle marche retoriche.

La dimensione che individuo è quella del *medium*. A questa dimensione è necessario opporre il movimento del *non-medium*, non semplicemente come momento negativo e critico, ma soprattutto come momento produttivo eificante.

Non-medium. Con questa parola non intendo affermare la necessità di una dissoluzione dell'elemento tecnologico o una sublimazione del suo linguaggio sul piano dialogico. Al contrario. Ciò che intendo io come non-medium è il principio attraverso cui il linguaggio della tecnologia assume se stesso come soggetto della pratica culturale, non agito, ma agente, non strumento ma produttore. Si tratta, cioè, di liberare dalle catene dello strumentalismo mediale la tecnologia, sovvertire il modello shannon-weaveriano che ne organizza la normalizzazione

in quanto canale e la fantasmaticizzazione come rumore, affermarne le istanze soggettive sullo stesso piano immanente del soggetto.

Non è determinismo tecnologico ma dialogismo tecnologico. Cosa può produrre il digitale nell'espressione di sé e della propria esperienza? E' un rischio, perché esso è indissolubilmente preso nel suo essere ossimoro binario, ma è un rischio che vale la pena di correre.

Ciò che si propone qui, è di rovesciare la logotopia della futurologia, in una *logoatopia* del linguaggio tecnologico che non viene più localizzato e costretto in un luogo come oggetto (e la logotopia dei futurologi lo incatena alla simulazione), ma diviene soggetto libero di esprimere se stesso nel piano del gioco significativo.

Al paradosso del carattere discorsivo l'etnografia critica risponde con un altro paradosso: recuperare lo scarto e affermare il non-medium. Ma è un paradosso solo apparente: nella trasfigurazione del medium in non-medium esso diventa un soggetto; non è più quindi uno strumento ambiguo che interviene ma allo stesso tempo non è presente, ma un elemento attivo e presente che produce differenza. Se quello del carattere discorsivo è un ossimoro vincolante, è questo il senso dell'ossimoro svincolante dell'etnografia critica.

In questo senso va sottolineata con forza la differenza fondamentale che suggerisce il pensiero di Lash rispetto alle convinzioni della teoria sociale della simulazione, e in particolare di Baudrillard: il passaggio, cioè, dal concetto di *originale* a quello di *prototipo* nell'ambito dell'analisi dei meccanismi di produzione che caratterizzano l'Information Age. Parlare di *originale* nell'ottica dei simulazionisti è funzionale al discorso della *serializzazione*, e quindi all'assunzione del Reale a principio e fine del processo di produzione di significato nella contemporaneità: i fantasmi platonici riconducono la riflessione sulla realtà mediata al decadimento serializzato nella riproduzione del Reale, contemporaneamente porgendo il fianco alle riappropriazioni futurologiche e alle derive delle dinamiche di scala nel solco di Bell. A differenza dell'originale, invece, il *prototipo* costituisce il punto *eventuale* di un processo fluttuante che iscrive il suo significato non solo sia nel prima che nel dopo, ma anche in tutte le direzioni sommerse dalla subordinazione alle coordinate spazio-temporali. Dalla serializzazione si passa alla *post-produzione*, che recupera il carattere multi-soggettivo della produzione di senso sociale e culturale, svincolando le configurazioni possibili dall'isomorfismo strumentalista del carattere discorsivo: come dimostrerò meglio nel prossimo capitolo, il ragionamento per prototipi e processi post-produttivi è una caratteristica strutturale degli oggetti digitali che basano la propria costruzione sul principio della modularità. Ogni software, dopotutto, costruisce la propria biografia su una serie di versioni corrette e rimontate sui suoi processi di produzione (1.0, 1.1, 1.2, ecc.), fino all'esempio più affascinante dell'*open source* che sembrerebbe garantire una capacità post-produttiva illimitata, sia nei soggetti coinvolti che nei significati sollecitati. Naturalmente, stretto nel carattere ossimoro della cultura digitale, il ricorso alla modularità è comunque problematico, non essendo garanzia di per sé di capacità sperimentali e non disciplinate: l'etnografia critica non può trascurare l'importanza dell'evento esperienziale e le varie *situazioni* che un codice (pur aperto e senza limiti) subisce, sia nella direzione di una sua maggiore mobilità che in quella di una sua normalizzazione grammaticale.

Purtuttavia, ciò che voglio sottolineare in questo momento è che nel concetto di non-medium il passaggio dalle venature *strumentali* a quelle *processuali* sollecitate dalla costruzione di prototipi e dalle dinamiche post-produttive è determinante per la configurazione di quello scarto immanente che continui a muovere l'ossimoro digitale: il senso mimetico dello scarto immanente è proprio materializzato nel processo costruttivista che coinvolge i prototipi e le loro post-produzioni, con il desiderio di liberare la simulazione dalla schiavitù di essere tale. E' proprio sulla pelle di un tale desiderio che la mimesi<sup>41</sup> non va a costituirsi in quanto replica, assumendo porosamente, al contrario, i tratti specifici

---

<sup>41</sup> Cfr. Marchesini 2002, nella sua interpretazione della zoomimesi che può essere traslata al senso del mio discorso.

dell'alterità senza riprodurli come identico, liberandoli così verso una loro lacerazione non strumentale: sia il relativismo che la neutralismo ne vengono scardinati.

E' necessario, infatti, distinguere fra un neutralismo che vede la sottomissione universale della tecnica all'esperienza umana, e una certa *neutrità* che l'assunzione del medium a non-medium implica nel sentire: l'oggetto che diventa soggetto comporta l'irruzione della *cosa* come alterità all'interno dei panorami della comunicazione, sollecitando le rotazioni più inaspettate e multilogiche della cultura digitale. Il non-medium segna il trapasso immanente dalla cosa come strumento neutro alla cosa che sente investendo della sua *neutrità attiva* l'ossimoro.

Il neutro non deve, quindi, svenirsi nel neutrale ma configurarsi come entità soggettiva del processo di produzione di senso: il neutro, cioè, non è inteso come una non-scelta, rappresentando nell'ottica del non-medium un'irruzione dinamica nella rotazione dell'ossimoro digitale.

Perniola ha affrontato questi argomenti in riferimento sia all'arte<sup>42</sup> che alla filosofia del sentire<sup>43</sup>: "L'alleanza fra i sensi e le cose consente l'accesso a una sessualità neutra, che implica una sospensione del sentire: questa non è l'annullamento della sensibilità, che implicherebbe la caduta di ogni tensione, ma l'ingresso in una esperienza spostata, decentrata, liberata dall'intento di raggiungere uno scopo" (1994, p. 4). Se si cerca di trasferire questo concetto sulla comunicazione, ricontestualizzandolo al di fuori delle dinamiche interne e problematiche del sistema filosofico di Perniola che ne contiene e ne costringe in parte la portata, la liberazione fenomenologica di un sentire decentrato dal neutro e non neutralizzato dal neutrale non può che suggerire tutti quei processi non-mediatici che l'ossimoro digitale desidera per accelerare la propria rotazione, prototipi da post-produrre anziché originali da serializzare: esattamente il contrario della razionalità comunicativa con cui un Habermas incredibilmente lontano, a mio avviso, dalla prima Scuola di Francoforte intenderebbe affermare la pacificazione-annullamento dei sensi nella modernità realizzata idealmente. Nel definire il suo concetto di agire comunicativo, Habermas scrive che: "Il linguaggio è un medium di comunicazione che serve alla comprensione e intesa, mentre gli attori, intendendosi reciprocamente per coordinare le proprie azioni, perseguono di volta in volta determinati scopi. In tal senso la struttura teleologica è fondamentale per tutti i concetti di azione" (1981, p. 177): il rovesciamento delle istanze critiche passa per l'affermazione del progetto modernista e del suo compimento in quanto finalità strumentale dell'agire razionale; la comunicazione deve essere pura. Habermas riafferma il progetto dove ci dovrebbe essere il processo, l'oggetto e il soggetto vengono neutralizzati nella sovrastante importanza dell'agire e del suo scopo insito nel concetto di azione stessa.

Il medium è solo d'impaccio.

Ma anche se si volessero abbracciare le sue universali idee teleologiche (cosa che certo non mi stimola) è, comunque, proprio la realtà della cultura digitale e del suo ossimoro che sconfessa Habermas: il medium non può essere considerato come tecnica ignara e strumentale, tanto più nei panorami digitali.

Problemi di altra natura comporta lo slittamento verso configurazioni meno idealistiche.

Si prendano a esempio Bolter e Grusin (1999) che, in un'ottica decisamente più avanzata di Habermas dal momento che non riducono l'agire comunicativo a un sovrastante

---

<sup>42</sup> Cfr. Perniola 1987

<sup>43</sup> Terrosi, che ne è allievo, traduce le idee di Perniola nel campo della tecnologia, ma le vira in un senso animista che è del resto pericolosamente insito in alcune ambiguità delle teorie di Perniola stesso: "La tecnologia infatti non si propone solo come terreno della riproduzione della realtà, e quindi di produzione di copie che la complessificano indefinitamente, ma anche come dimensione limitrofa delle cose nei confronti degli esseri animati, in quanto l'elettronica è capace di fornirgli, in un certo senso, un'anima, animando così l'intero dominio dell'artificiale che costituisce ormai il cielo sotto cui viviamo" (Terrosi 1997, pp. 114-115). Il senso in cui qui si intende il non-medium è, al contrario, esattamente opposto: non si tratta, cioè, di una reificazione rovesciata nell'antropomorfizzazione animista della cosa, ma di una sua sollecitazione soggettiva inscritta nelle potenzialità singolari del proprio stesso ossimoro: appunto una *neutrità attiva*.

principio progettuale della modernità, o di chi sa quale altra ideologia, e partono, al contrario, *dal basso* di una fenomenologia mediatica tale da recuperare le istanze soggettive e produttive dalla comunicazione nei significati e nelle dinamiche socio-culturali, interpretano la realtà contestuale della comunicazione digitale in quanto percorsi di continue ri-mediazioni. Come accennato prima, il concetto di ri-mediazione comporta dei problemi per cui non può essere associato a quello di non-medium: ma quanto meno, ricolloca il discorso su una prospettiva decentrata rispetto al neutralismo razionalistico di stampo habermasiano. Bolter e Grusin prendono le mosse da McLuhan, respingendo innanzitutto le accuse di determinismo tecnologico che sono state imputate al pensatore canadese<sup>44</sup>: una chiave di lettura su McLuhan che fosse schiacciata dalla questione del determinismo disperderebbe quella spinta allo studio della complessità mediatica che è essenziale recuperare nella ricerca sulle nuove tecnologie. Il concetto di *Remediation* nasce, così, proprio dal riposizionamento *sul* digitale dell'architettura concettuale mcluhaniana secondo cui il contenuto di un medium è sempre un altro medium; secondo i due autori questa idea va reinterpretata come la qualità intrinseca in ogni nuovo medium di rappresentare i vecchi, cioè di affermarsi come *ciò che rimedia*, in un triplice senso: il medium come cosa nella realtà, il principio secondo cui ogni atto di mediazione dipende da altri atti di mediazione e, infine, come rimedio (nel senso di cura) a un vuoto lasciato dal medium che lo ha preceduto e dalle promesse che non ha mantenuto. Ora, mi sembra di poter affermare che il maggior interesse delle tesi di Bolter e Grusin risieda nella loro concezione di relazione e scambio fra media, senza che questo appiattisca il discorso in una dimensione fuori dal contesto: i media vengono trattati come soggetti e produttori di soggettività. Tuttavia, il quadro in cui essi inseriscono questa relazione fra media è problematico: vi è una sottile visione evoluzionista a mio avviso (insita fra l'altro nel concetto di *nuovo medium* che io rifiuto in nome del non-medium, e a cui preferisco semmai la locuzione *nuove tecnologie*) che sfocia in una visione indebitamente dialettica della storia dei media: l'affermazione di una doppia logica della mediazione, la logica dell'immediatezza e quella dell'ipermediazione, che vanno a trovare una sorta di sintesi hegeliano nelle tecnologie digitali ne è una prova schiacciante.

Si tratta di un doppio dialettico e dualistico, molto diverso dallo statuto duale dell'informazione.

Malgrado ciò, le idee di Bolter e Grusin hanno il pregio di ricondurre sulle tecnologie digitali il discorso dell'ibridazione più che dell'addizionale e schematico *media convergence*. In questo senso la prospettiva di Hansen (2004) è ancora più interessante. Malgrado non si sottragga anche lui dalla trappola del nuovo medium, egli ricontestualizza il discorso sul digitale opponendo Bergson a Deleuze, nel tentativo di recuperare una dimensione corporea e 'affettiva' del sentire digitale: "The image can no longer be restricted to the level of surface appearance, but must be extended to encompass the entire process by which information is made perceivable through embodied experience. This is what I propose to call the *digital image*" (p. 9). La proposta di Hansen è quella di finire di considerare il contenuto della tecnologia digitale come un'entità separata rispetto al processo che lo corporeizza: l'immagine digitale si allunga fino a travalicare il frame e il vero medium diventa proprio il corpo, zona liminoide in cui il sentire struttura dinamiche di incorporazione e de-corporalizzazione. Certo in Hansen la tentazione che la figura del corpo assorba tutto il panorama complesso delle soggettività digitali è presente: tuttavia, ciò che mi interessa ai fini del non-medium è che le sue convinzioni spingono oltre anche le pur fertili teorie figlie di McLuhan, configurando processi laddove a volte si vedono troppo spesso protesi.

Se De Kerckhove scrive: "I computer hanno creato una sorta di cognizione intermedia, un ponte di interazione continua, un corpus callosum fra il mondo esterno e la nostra identità interna" (1995, p. 32), Hansen intende giustamente spingere oltre il significato di questa idea,

<sup>44</sup> Sulle quali cfr. Flichy (1991; 1995) e Mc Quail (1994).

suggerendo la possibilità di rovesciare le zone intermedie in zone di soggettività dialogiche immanenti.

Ma ombre trasparenze e opacità sono sempre in cerca dell'ipostatizzazione dell'ossimoro digitale verso l'invisibilità strumentale<sup>45</sup>, verso l'avvizzimento del non-medium.

Un'ultima considerazione, allora, è proprio sull'ombra: l'ombra è certamente il doppio del carattere discorsivo inteso come attrazione verso l'illusione della riduzione di uno dei due aspetti dell'ossimoro: attraverso quest'ombra il carattere discorsivo controlla la possibilità di una felicità non disciplinata. Ma l'ombra è anche il medium nel suo essere medium: esso è un meccanismo di controllo, di possesso e di affermazione per il carattere discorsivo. Rovesciare l'ombra statica del medium nella liberazione del non-medium significa quindi innescare una reazione a catena che potrebbe, davvero, produrre l'affermazione di quelle istanze rivoluzionarie (se non proprio di quelle, almeno mimeticamente simili) che Benjamin intravedeva nell'*Erlebnis* pur nella distruzione dell'*Erfahrung*.

L'etnografia critica, così, muove posizionandosi nell'ombra del medium, per dispiegare criticamente dopo quella dell'esperienza la componente digitale della cultura nello statuto duale dell'informazione.

---

<sup>45</sup> E' proprio questa invisibilità che agita fra l'altro le visioni più pessimiste sull'*Information Age*: il carattere discorsivo intende contenere anche gli opposti, al fine di neutralizzarli. Il problema della sorveglianza, per come è esposto da Lyon (2001), si basa proprio sul principio di invisibilità e trasparenza delle strutture: ma, nonostante le visioni radicalmente contrapposte, l'etnografia critica non può non sottolineare la comunità d'intenti metodologici che lega in equivalenza la democrazia di Toffler (e quella di Lévy di cui parlerò in seguito) con il panopticon elettronico di Lyon. Entrambe sono ricomprese nella marca retorica della trasparenza.



## CAPITOLO TERZO

### SCHATTENLOSIGKEIT, ETNOGRAFIA E LINGUAGGIO DIGITALE

Lo scrittore vede se stesso leggere allo specchio  
come sempre... Deve controllare ogni tanto per assicurarsi  
che il Delitto Dell'Azione Separata non era, non è accaduto,  
non può accadere...  
Chiunque abbia mai guardato dentro uno specchio  
sa qual è questo delitto e cosa significhi  
in termini di controllo perduto  
quando l'immagine riflessa non obbedisce più...  
Tropo tardi per formare il numero della *Polizia*...  
(Burroughs 1959, p. 228)

#### 1. Schattenlosigkeit<sup>1</sup>.

“Può sembrare paradossale al lettore attribuire alle macchine la capacità del linguaggio e negarla quasi interamente alle formiche. Ma spesso, allorché costruiamo macchine, è assai importante per noi estendere ad esse alcuni attributi umani che non possono essere riscontrati fra i membri inferiori della comunità degli animali. Se il lettore vuole interpretare ciò come una semplice estensione della nostra personalità in quanto esseri umani, egli può benissimo farlo; ma deve essere avvertito che le nuove macchine non cesseranno di funzionare semplicemente perché le abbiamo private del concorso dell'uomo” (Wiener 1950, pp. 102-103). Poco più di cinquanta anni fa, la cibernetica<sup>2</sup> tracciava con queste parole le linee di sviluppo secondo cui la macchina sarebbe entrata in una sfera comunicativa, e non più quindi semplicemente dispositiva, con l'essere umano, attraverso la strutturazione, in quanto trasmissione, del linguaggio comune proprio dell'intelletto: la macchina, cioè, doveva

---

<sup>1</sup> Con il termine *Schattenlosigkeit* si designa in tedesco un motivo tipico della letteratura romantica, quello cioè dell'assenza dell'ombra, o perché essa è stata venduta e quindi persa, o perché si è staccata e resa indipendente fino ad assumere le caratteristiche del *Doppelgänger*, del doppio uguale in aspetto che entra in conflittualità con il corpo-individuo cui apparteneva. Questa ambivalenza, fra assenza come perdita e assenza come distacco che si rovescia in doppio, è ripresa soprattutto da Otto Rank, proprio in un confronto fra la *Storia meravigliosa di Peter Schlemihl* di Von Chamisso, e *Ombra*, una favola di Andersen in cui “non si tratta solo dell'assenza, come in Chamisso, ma dalla persecuzione da parte dell'altro io, resosi autonomo, che ostacola il vero io sempre e ovunque – con effetti catastrofici, soprattutto nell'amore” (Rank 1925, p. 20). Non è azzardato rinvenire in questo motivo della *Schattenlosigkeit*, la matrice di gran parte delle direzioni che la letteratura fantascientifica orientata al tema della macchina antropomorfa (penso, per esempio, ai replicanti di Dick, o al robot di Asimov) ha intrapreso. Non è preciso compito di questa ricerca individuare quali relazioni e influenze intercorrano fra narrativa fantascientifica e carattere discorsivo sull'*Information Age*, anche se certo è un aspetto che andrebbe tenuto in considerazione e fatto oggetto di una precisa e appropriata indagine. Tuttavia è importante sottolineare come la *Schattenlosigkeit*, in un senso semiotico riferito allo spazio del linguaggio digitale, sia variabilmente e problematicamente presente nel carattere discorsivo, secondo dinamiche complesse e pluridimensionali che si strutturano attorno alla sua intima natura ossimora.

<sup>2</sup> Per una trattazione esaustiva del rapporto fra cibernetica e teoria dell'informazione cfr. Morcellini-Fatelli (1994)

diventare l'interlocutore privilegiato dell'intelligenza umana. In questo senso, la cibernetica non faceva altro che cercare di applicare un'utopia: quella di trasferire la società nello spazio di una comunicazione universale tale da non dover subire fraintendimenti e deviazioni; il nodo centrale attraverso cui leggere le dinamiche socio-culturali diventava quello delle possibili relazioni fra gli elementi che le producono. Fra questi elementi non veniva più configurato esclusivamente l'essere umano: la macchina faceva il suo ingresso sulla scena.

Naturalmente la macchina veniva considerata soggetto comunicativo solo in quanto antropomorfizzata. Vi è, cioè, una dinamica di questa configurazione che la ricolloca sistematicamente e scientemente in un'ottica antropocentrica, fino a farne una proiezione operativa dell'essenza umana più purificata: il contesto storico entro cui agisce il pensiero di Wiener è quello pessimistico dell'immediato dopoguerra, non ancora proteso verso le dinamiche della Guerra Fredda come accade per la teoria sociale della simulazione, ma rivolto a quell'irrazionalità umana della prima metà del '900 che aveva prodotto i totalitarismi fascisti e seminato morte nel mondo. La macchina avrebbe, allora, rappresentato la comunicazione nell'infallibilità dell'interpretazione e della traduzione pura che consentivano all'intelletto umano di affermare se stesso senza deviazioni irrazionali. E' bene precisare che l'irrazionalità per Wiener veste i panni di un abbandono all'entropia, intesa come legge universalmente trasferibile a qualsiasi contesto da quello naturale a quello sociale<sup>3</sup>: anzi, l'entropia in Wiener è proprio la tendenza al disordine e alla distruzione intimamente connessa alla natura e alla cultura. Prendendo, ad esempio, in considerazione il linguaggio, per Wiener ne esiste una minaccia determinata dall'entropia naturale (il rumore di fondo del canale che ne impedisce una trasmissione limpida e senza perdite dall'emittente alla fonte), e un'altra determinata dall'irrazionalità umana (le distorsioni volontarie o involontarie di significato). Il compito dell'uomo, e quindi della scienza, un compito che travalica l'etica per configurarsi come morale, diventa quello, allora, di contenere l'entropia: la macchina assume su di sé il significato semiotico di questo impegno morale, diventa allo stesso tempo il luogo della possibilità di controllo dell'entropia e l'immagine della realizzazione di come l'intelletto umano dovrebbe essere.

La capacità di operare *sul* linguaggio, *attraverso un linguaggio comune* a quello dell'essere umano è la condizione grazie a cui tutto questo può materializzarsi. La comunicazione, così, diventa l'affermazione di una comunità linguistica fra essere umano e macchina nelle dinamiche del controllo sull'entropia, una comunità che si configura come utopia del soggetto razionale. Lo stesso Breton, attento critico della cibernetica, ritiene di condensare questa utopia nella figura dell'*homo communicans* (ben diversa da quella dell'*homo ludens* di Huizinga): "Il progetto utopico connesso alla comunicazione è ambizioso e si sviluppa a tre livelli: una società ideale, una nuova definizione antropologica dell'uomo, la promozione della comunicazione come valore. Questi tre livelli s'intrecciano nel tema dell'uomo nuovo, (...) *Homo communicans*. Nella prospettiva di Wiener l'uomo nuovo corrisponde al tentativo di ricomporre con i materiali disponibili i frammenti che una civiltà in rotta aveva fatto esplodere in un grande vortice entropico. L'*Homo communicans* è un essere senza interiorità e senza corpo, che vive in una società senza segreti, un essere interamente rivolto al sociale, che esiste soltanto attraverso l'informazione e lo scambio in una società resa trasparente grazie alle nuove macchine per la comunicazione". (1992, p. 44).

La citazione di Breton è indicativa del sistema di riferimento entro cui si afferma la cibernetica wieneriana. La teoria è strutturata intorno al concetto di "uomo" nel senso più antropogenetico del termine, un orizzonte comune che filtra in ogni elemento del quadro: la

---

<sup>3</sup> La "scoperta" della seconda legge della termodinamica ha rappresentato un motivo trasversale che ha contagiato i settori più disparati delle scienze. Non è un caso che, più o meno nello stesso periodo di Wiener, Lévi-Strauss fonda l'antropologia strutturale con il suo sguardo rivolto all'entropia sociale. Clifford (1987) offre un'interessante interpretazione localizzando nella New York degli esiliati europei intorno agli anni '40, la dimensione cronotopica che ha reso possibile sia l'opera di Lévi-Strauss che quella di Shannon: un ulteriore esempio di come cibernetica e strutturalismo trovino delle direzioni comuni in questo scenario storico-sociale.

macchina e il linguaggio devono essere diretti all'affermazione di questo nuovo orizzonte (e quindi alla loro assimilazione nell'orizzonte stesso) che è l'unico in grado di controllare l'inarrestabile entropia sociale e naturale. Allo stesso tempo, questo *Homo* è talmente universale che il suo principio individuale dovrebbe dissolversi nella società intesa esclusivamente come comunicazione: l'individuale rappresenta il rischio entropico della distorsione e partizione semantica del linguaggio, mentre la società se non viene intesa come comunicazione non fa altro che riprodurre il rumore di fondo che blocca il principio di comunanza linguistica. La società deve essere comunicazione in quanto *trasparente*: il motivo della trasparenza diventerà, infatti, da Wiener in poi, l'unica direzione possibile attraverso cui la società potrebbe e dovrebbe liberare le sue potenzialità benefiche anti-entropiche. Il movimento diventa, dunque, contorto su stesso: la macchina si deve antropomorfizzare da un punto di vista linguistico, l'uomo nuovo (cioè l'uomo che ha assimilato la macchina) si deve dissolvere nella società come comunicazione, la società-comunicazione (cioè il valore che controlla l'entropia) si deve trasfigurare nella trasparenza della comunità linguistica<sup>4</sup>.

Il mondo di Wiener è, insomma, un mondo di ombre e ossimori. E la sua visione costituisce la base di alcune tendenze del carattere discorsivo che andranno direttamente a rovesciarsi sul digitale e sul suo linguaggio.

Per fare un esempio di questa dinamica mi sembra interessante considerare un testo un po' datato di Hans Moravec (1988) in cui si ipotizza, con l'ausilio di dati di crescita esponenziali e previsionali, che la macchina del futuro sarà talmente progredita nell'imitazione di questo uomo nuovo e puro, da arrivare, a un certo punto della sua storia, a superarlo e sostituirlo in ogni attività, fino a lasciarselo alle spalle, ormai inutilizzabile: il mondo così diventerebbe una realtà postbiologica autosufficiente. Moravec all'epoca era direttore del Mobile Robot Laboratory alla Carnegie Mellon University e non, come potrebbe sembrare, un'esponente statunitense della fantascienza cyberpunk: in realtà Moravec non ha fatto altro che portare avanti, esasperandola, l'utopia dell'*Homo communicans* di Wiener. Il motivo dell'antropomorfizzazione della macchina rende, infatti, trasparente sia la macchina e il suo specifico linguaggio che l'essere umano come particolare "evento" etnografico del contesto storico-sociale: la categoria *homo* è talmente universale nella ricerca della sua purezza (fattore indispensabile al controllo dell'entropia), che finisce per auto-sublimarsi in una sorta di iperuranio desimbolizzato, sopra l'esperienza, sopra la società, sopra la cultura, sopra la storia, sopra il linguaggio stesso: un tutto indistinto e autosufficiente della trascendenza. Non c'è da stupirsi che una tale perfezione possa soppiantare *il resto*, tanto più se l'utopia incontra la futurologia. Moravec nel suo piccolo rappresenta il tipizzante e marcato incrocio nel carattere discorsivo fra simulazione e ossimoro del digitale, fra la logotopia della scienza previsionale e l'antropomorfizzazione cibernetica del linguaggio e della macchina. Il medium è trasparente, l'*homo communicans* è il messaggio.

Sotto questo aspetto si può anche comprendere ulteriormente il significato (nel senso proprio di pratica significante) che la simulazione riveste all'interno del carattere discorsivo: essa si configura come origine e fine, ma è soprattutto in quanto mezzo, cioè linguaggio strumentale, che attiva la sua massima esposizione all'ossimoro. Il linguaggio deve esserne orientato, come del resto è orientata alla possibilità-come-presente la futurologia, ma allo stesso tempo deve esserne informato, fino alla configurazione di una vera e propria grammatica del digitale che ne disciplina il suo essere ossimoro per affermare continuità, pervasività e stabilità (intesa in qualità di ipostatizzazione) del carattere discorsivo.

---

<sup>4</sup> Più innovativa è al contrario la questione del *feedback retroattivo*, troppo spesso confuso dalla teoria dell'informazione con lo schema semplicistico stimolo-risposta, mentre intende tracciare una configurazione interattiva di produzione di senso fra tutti i soggetti coinvolti nell'evento. In antropologia già Bateson aveva affrontato queste dinamiche complesse nello studio delle "retroazioni" che legano la situazione dello scambio e la costruzione della personalità, soprattutto nelle sue ricerche a Bali insieme a Mead. (cfr. Bateson e Mead 1942; Brand 2004)

La grammatica del digitale attiva una continua moltiplicazione del carattere discorsivo per una sua assunzione a orizzonte unico delle dinamiche socio-culturali, l'illusione di un movimento che è anche il movimento di un'illusione: in questo senso, l'ombra arriva a sdoppiarsi esponenzialmente, strutturando, una volta grammaticalizzata, una diffusione per snodi e alberi che assume su di sé la morfologia della sua materializzazione principale nel linguaggio e cioè quella dell'ipertesto.

Arrivano così a configurarsi quattro aree come ombre del carattere discorsivo in cui l'etnografia critica può posizionare la sua costellazione dispiegata, quattro aree come quattro motivi, naturalmente non distribuiti gerarchicamente ma organizzati grammaticalmente nella loro rete, quattro *topoi del e nel* linguaggio digitale:

- 1) *Il motivo della continuità mediatica.* In questo caso l'ombra si struttura sulla definizione delle tecnologie del digitale come "nuovi media", implicitamente contenuti, cioè, in una supposta storia evolutiva dei mass media di cui rappresenterebbero l'ultimo stadio in quanto convergenza dei linguaggi e degli apparati che li precedono. Naturalmente, non è possibile affermare che il linguaggio digitale e la sua cultura siano comparsi all'improvviso nel panorama sociale: non si farebbe altro che riprodurre lo stesso principio della categoria del pensiero nomade di Deleuze e Guattari. Tuttavia, ciò di cui si compiace la strategia delle marche retoriche legata a questo motivo è la saturazione del significato digitale esclusivamente nell'orizzonte del *media convergence*: in questo modo il suo linguaggio diventa esclusivamente un grande ricettore, il contenitore del contenitore<sup>5</sup> che può essere riempito e stratonata nelle direzioni che più si allineano alle dinamiche ambigue del carattere discorsivo. Ciò che viene dissolto in questa ombra è la capacità di una *specificità* del linguaggio digitale, a meno che non la si voglia affermare nella possibilità di essere una piattaforma su cui far convergere la storia dei media: questo però comporta anche il suo allontanamento dalla dimensione interattiva per farlo confluire in dinamiche di massa. In questo ossimoro confluisce la marca retorica sublimata della visione della tecnologia come strumento della trasparenza, che in questo caso arriva a dover essere trasparenza della trasparenza, in un percorso che intreccia l'utopia di Wiener con l'auto-eliminazione della tecnica in Baudrillard.
- 2) *Il motivo della trasparenza.* Il motivo della continuità mediatica trova una costante e vicendevole galvanizzazione nel motivo della trasparenza del linguaggio: in questo caso l'ombra del digitale è proprio più vicino al suo significato *letterale*, anche come marca retorica. Le ansie antropomorfe di Wiener sono indicative in tal senso: egli sublima la riflessione sul controllo dell'entropia con la ricomposizione in un'unità universalista. L'eliminazione del disturbo attraverso il canale come tematica cibernetica ripresa da Shannon-Weaver, porta Wiener a configurare l'essere umano e la macchina su un piano di immanenza non della dialogica ma dell'assimilazione, tanto che la macchina non solo deve parlare senza dispersione il linguaggio dell'*homo communicans*, ma deve anche assomigliargli nei fini e nelle azioni: nello sviluppo della robotica, ma anche della letteratura fantascientifica, questo desiderio viene trasfigurato nell'epifania antropomorfa della macchina. Se il linguaggio è trasparente ogni differenza fra digitale e reale può essere eliminata, nell'affermazione di una convergenza del primo verso il secondo: anche qui,

---

<sup>5</sup> In una conversazione privata dell'Aprile del 2003 con Patrice Flichy, a margine di una sua lezione straordinaria al dipartimento di Sociologia e Comunicazione dell'Università di Roma "la Sapienza", mi confermava la sua convinzione che Internet potesse essere definito come un *meta-medium*. Se è vero che questa è una delle configurazioni di Internet presente nel contesto storico-sociale di adesso, tuttavia ritengo molto riduttivo assumerla come "definizione" e quindi marca caratteristica: una tassonomia del genere tende a oscurare all'interno delle ombre del carattere discorsivo la cultura digitale.

Baudrillard incontra Wiener. Se il linguaggio è trasparente la comunicazione diventa un universo di verità inconfutabili e incontrovertibili, configurandosi come dimensione e struttura della democrazia perfetta.

- 3) *Il motivo della simulazione.* Fortemente connesso con la trasparenza del desiderio ossimoro di colmare la distanza in quanto rumore, eliminando però così anche la differenza immanente dello scarto dialogico, il motivo della simulazione è ciò che in realtà intreccia il linguaggio digitale con le tematiche della scienza previsionale e la sua logotopia della possibilità-come-presente. Il richiamo alla simulazione, qui, è più specifico e rivolto fondamentalmente ad un orientamento imposto al digitale, un orientamento allo scopo e, quindi, a una sua proiezione verso la categoria della *realizzazione*. Come ho già sostenuto prima, la citazione di Moravec rappresenta un esempio in cui Wiener si intreccia con Toffler e Negroponte più che con Baudrillard, anche se il quadro dei riferimenti è, come sempre, fortemente interconnesso dal momento che la rete come metafora della società nell'Età dell'Informazione assume su di sé i significati del carattere discorsivo. L'ombra, in questo senso, si struttura in un accerchiamento del digitale come mezzo e contemporaneamente come scopo, come direzione asettica di una predeterminata teleologia. Ma anche, e ovviamente, come prospettiva dello sguardo umano nello spazio della rappresentazione come realtà virtuale.
- 4) *Il motivo dell'innovazione come liberazione.* Palesemente in relazione ossimora con il primo motivo citato, quello della continuità mediatica, il motivo dell'innovazione tecnologica digitale come liberazione dell'esperienza passiva del soggetto rispetto al panorama mass-mediale è quello che più rimanda al fascino malinconico del carattere discorsivo. In questo senso sono gli aspetti più utopici delle teorie wieneriane sull'*homo communicans* ad essere sollecitati in relazioni alle pratiche culturali digitali. In un rispecchiarsi e intersecarsi continuo con il pensiero nomade e rizomatico di Deleuze e Guattari, l'utopia wieneriana del tutto comunicativo, della società-comunicazione che tiene sotto controllo l'entropia, si materializza non solo in quegli studi e quelle ricerche affascinanti che ho trattato nel capitolo precedente, ma anche e soprattutto nelle dinamiche grammaticali del linguaggio stesso, diventandone orizzonte unico di significazione. L'innovazione, e quindi il lavoro sul digitale, diventa automaticamente, macchinicamente (quindi trasparentemente), la liberazione dell'individuo verso pratiche nuove dell'esperienza dell'alterità. Non solo, quindi, la cultura digitale viene *giudicata* come liberata e libertaria (Turkle e Stone), ma gli stessi linguaggi vengono *vissuti* e *costruiti*, così come le esperienze, in quanto liberi e sperimentali, *di fatto*.

Questi quattro motivi configurano l'universo di riferimento entro cui si sviluppa e si moltiplica il carattere discorsivo come ombra della cultura digitale attraverso i suoi linguaggi.

Naturalmente, anche in questa regione della costellazione l'ossimoro è la figura dominante. Il linguaggio digitale come tecnologia scompare all'orizzonte nella figura dell'utente, per diventarne appunto l'ombra come metodologia sommersa di una pratica culturale costretta nell'ossimoro. Allo stesso tempo, tuttavia, il codice tende ad accentrare su di sé le dinamiche attraverso cui l'*Information Age* vuole esondare dalla sua metafora per strutturarsi come scheletro delle dimensioni socio-culturali nella contemporaneità. Il concetto di trasparenza, nelle sue molteplici e variabili manipolazioni semantiche, è senza dubbio la strategia più evidente che le marche retoriche mettono in gioco per irreggimentare il digitale come linguaggio: la radice cibernetica di questo motivo contamina molti aspetti del carattere discorsivo, dal momento che sfrutta un'affinità comunicativa con le tematiche dei rapporti reale/virtuale, macchina/essere umano, società/individuo e molti altri dualismi che le ombre e

gli ossimori sollecitano. Non è un caso che i teorici della cosiddetta democrazia elettronica basino sul concetto di trasparenza gran parte della loro sociologia politica: esso è abbastanza malleabile da filtrare nelle maglie desideranti di una società in cui le istituzioni e i cittadini non debbano affidare il destino del loro rapporto all'apparato burocratico, ma possano configurarsi come una relazione biunivoca basata sulla qualità dell'interpretazione e della traduzione della comunicazione in quanto scienze esatte.

E' necessario però sottolineare come nell'ottica dell'etnografia critica, la trasparenza, per come fuoriesce dalle ombre motivate nel carattere discorsivo, non è e non può mai essere un sinonimo socio-culturale dell'immanenza dialogica: il compito critico dell'etnografia posizionata nel linguaggio digitale si dispiega proprio nell'abbattimento di questa fondamentale assimilazione e di tutte le altre che ne conseguono attraverso le ombre del carattere discorsivo.

In *Parigi. La Capitale del XIX Secolo*, come già citato nel capitolo precedente, Benjamin individuava nell'architettura del vetro e del ferro una delle chiavi di volta attraverso cui il contesto urbano riproduceva i panorami artificiali nel passage: "Per la prima volta nella storia dell'architettura appare, col ferro, un materiale di costruzione artificiale. (...) Si evita il ferro nelle case di abitazione, e lo si impiega nelle gallerie, nei padiglioni dell'esposizioni, nelle stazioni ferroviarie – che sono tutte costruzioni a scopo di transito. Nello stesso tempo si estende il campo dell'applicazione architettonica del vetro" (1955, p. 146). La trasparenza del vetro intrecciata all'artificialità del ferro avrebbe configurato la dimensione urbana dell'esperienza di transito in cui potevano inserirsi le *Chokerlebnisse* dei panorami mobili nei passages: Benjamin, dunque, individuava nella trasparenza la produzione di un senso-transitorio che linguisticamente veniva attivato dal vetro e dalla sua comparsa nell'orizzonte dell'architettura. Il carattere discorsivo tende, invece, a non considerare il vetro un linguaggio ma a dissolverlo nella trasparenza in quanto assunzione di un panorama marcato non certo come artificiale, ma come continuum del reale: la trasparenza rende trasparente il linguaggio digitale, e questo è un movimento radicalmente opposto rispetto a quello dell'etnografia critica che vuole invece immetterlo sul piano dialogico dello scarto.

Nell'ossimoro del digitale, immanenza e trasparenza slittano la loro relazione come snodo critico fra la costellazione del carattere discorsivo e quella dell'etnografia: l'ombra del linguaggio invisibile agisce in un continuo sdoppiamento nei quattro motivi che la strutturano e identifica il centro gravitazionale attraverso cui trapassano le strategie di affermazione del carattere discorsivo.

Infatti, se il carattere discorsivo insistesse esclusivamente su un asse biunivoco fra rete e statuto duale dell'informazione, l'ossimoro digitale resterebbe una dimensione fortemente instabile e incapace di rovesciare i propri opposti-contenuti in un perenne equilibrio che congela tutto il panorama attraverso le marche retoriche: questa permanenza del carattere discorsivo pur nel suo essere ossimoro è resa proprio possibile dal normativo e grammaticale dissolvimento del linguaggio digitale nei quattro motivi dell'ombra. La simulazione e la trasparenza ne sono il cardine attuativo.

## **2. Grammatica del digitale.**

### **2.1. Codice binario e strutturazione sociale.**

Tutti quegli autori all'interno del carattere discorsivo che attaccano e criticano i teorici dell'*Information Age* in quanto affetti da un indissolubile e decisivo determinismo tecnologico localizzano solitamente questo aspetto del tecnologico nella dimensione della macchina, dal momento che le loro analisi sono influenzate da un approccio alla critica del capitalismo legata ancora alla dimensione dell'industria: ad esempio, pur in una direzione

rinnovata che coglie molti degli aspetti linguistici dell'informazionalismo, Webster proclama il ritorno a una sorta di neo-luddismo, secondo uno schema interpretativo che anche nelle metafore rimanda all'epoca della fabbrica<sup>6</sup>. Ciò che, al contrario, non vedono, nella loro illusoria lontananza dal carattere discorsivo, è la modalità attraverso cui in queste teorie non è tanto la macchina quanto il codice a affermarsi come riferimento radicale e filtro di una strutturazione sociale: e il codice è quello binario alla base di ogni operazione di qualsiasi processore in un computer.

In realtà l'associazione fra codice e strutturazione sociale in autori come Castells, ad esempio, non è tanto da intendersi come un determinismo ma come intima connessione fra pratiche e significazioni socio-culturali, in cui il mutamento viene visto come strutturato e strutturante. Le linee di queste teorie della strutturazione informazionale si basano, cioè, su quel movimento dal dualismo alla dualità che Giddens (1984) individua come percorso in cui la sociologia cerca di superare la scissione interna fra strutturalismo e svolta linguistica: "Attaccando l'oggettivismo – e la sociologia strutturale, – gli autori influenzati dall'ermeneutica o dalla fenomenologia riuscirono a metterne a nudo alcune grosse carenze (...); ma a loro volta, sbandarono fortemente verso il soggettivismo. L'abisso concettuale fra il soggetto e l'oggetto sociale era più ampio che mai. La teoria della strutturazione si basa sulla premessa che questo dualismo debba essere riconcettualizzato come dualità – la dualità della struttura. Pur riconoscendo l'importanza della svolta linguistica, essa non è una variante dell'ermeneutica o della sociologia interpretativa; riconosce che la società non è una creazione di soggetti singoli, ma è ben lontana da qualsiasi concezione di una sociologia strutturale. Il tentativo di formulare una descrizione coerente dell'agire umano e della struttura richiede uno sforzo concettuale notevolissimo. (...) Le proprietà strutturali dei sistemi sociali esistono solo in quanto riprodotte ininterrottamente, come forme di condotta, sociale, attraverso il tempo e lo spazio" (pp. xviii-xix). Il panorama che offre Giddens, cioè, e che trapassa nelle teorie sulla società nell'Età dell'Informazione, è una sorta di compresenza degli opposti sociologici, una continua tensione fra individuo e struttura, fra soggetto e oggetto sociale che non si configura come *-ismo*, ma come effettiva realtà duale del significato sociale inscritto nello spazio e nel tempo: è facile vedere come questo schema non solo configuri una teoria dell'azione coerente con la cultura della virtualità reale, ma si presti anche a una certa malleabilità verso la figura del doppio irrisolvibile che rimanda sia all'ossimoro che al codice binario. Su questa base, infatti, è facile per Castells tracciare il percorso che fa coincidere la relazione individuo-società con la tensione Io-Rete, che a sua volta rimanda al codice binario in cui si struttura il linguaggio digitale: "Sempre più frequentemente gli individui riconoscono di avere un senso non per ciò che fanno ma per ciò che sono, o credono di essere. D'altro canto le reti globali di scambi strumentali nel frattempo attivano e disattivano in modo selettivo individui, gruppi, regioni e persino paesi, a seconda della loro rilevanza, nel raggiungere gli obiettivi elaborati nella Rete, in un flusso inesorabile di decisioni strategiche. Ne deriva una spaccatura fondamentale fra lo strumentalismo astratto, universale, e le identità particolaristiche, storicamente radicate. *Le nostre società sono sempre più strutturate attorno a un'opposizione bipolare tra la Rete e l'io*" (1996, p. 3). Non solo, dunque, l'atteggiamento sociologico si configura su una teoria della strutturazione metodologicamente duale<sup>7</sup>, ma la stessa società sembra strutturarsi attorno a una continua tensione fra soggetto e oggetto, fra momento individuale e momento universale: il codice del digitale detta i tempi delle dinamiche di questa strutturazione trasfigurandola in una "manipolazione ossessionata del

---

<sup>6</sup> Cfr. Robins-Webster 1999

<sup>7</sup> Guido Martinotti nella prefazione all'edizione italiana del primo volume della trilogia di Castells sostiene, a mio avviso correttamente, che: "L'introduzione della variabile sociologica, che Castells conosce molto bene e tratta con straordinaria perizia, gli permette di evitare le principali antinomie del discorso sulla tecnologia e in particolare quella del determinismo tecnologico. A ben vedere, infatti, la ricerca di un legame diretto fra tecnologia e struttura sociale non è altro che la forma più recente della perenne ricerca di una variabile esplicativa latente, che nella storia della sociologia appare simile alla ricerca della pietra filosofale" (in Castells 1996, p. xxviii).

riferimento binario all'istantaneità e all'eternità: io e l'universo, la Rete e l'io" (p. 527), come ripete altrettanto ossessivamente Castells.

Questa scissione della strutturazione sociale giace così su un piano di intensa connessione con la struttura binaria del codice digitale che rende possibile la società-rete attraverso le sue grammaticalizzazioni. Castells configura questa relazione fra Rete e io, che è poi appunto la relazione fra *uno* e *zero*, presenza e assenza, affermazione e negazione, in una dinamica conflittuale dominata dal principio dell'*interazione*, che è poi la struttura attraverso cui il codice binario manifesta le sue potenzialità comunicative e la sua manipolabilità nella cultura digitale: questa interazione è, secondo Castells, la cifra che informa le varie tipologie di identità configurabili nell'*Information Age*, e che agiscono sullo sfondo del mutamento sociale determinato dalla dissoluzione della figure istituzionali del patriarcato e dello statonazione<sup>8</sup>.

Questa strutturazione binaria della ricerca sociale, così come del suo "oggetto" che è la società, si riflette potentemente anche in quelle teorie mediatriche che dovrebbero più concentrarsi, invece, sul disvelamento delle tematiche linguistiche all'interno delle dinamiche socio-culturali: ma i motivi dell'ombra del carattere discorsivo sono sempre pronti a riappropriarsi dell'analisi per ghermirla all'interno della rete delle marche retoriche. Queste teorie dei nuovi media troppo spesso vengono respinte al mittente cibernetico, oscillando quindi fra una paradossale e clamorosa disattenzione verso la specificità mediatica, la confusione fra tecnica e tecnologia e l'individuazione della tecnologia come panorama auto-riproduttivo e autosufficiente. In questo senso la struttura binaria del codice digitale si produce proprio nel concetto di *nuovo* media, elemento sfuggente che non si riesce a comprendere fino in fondo se sottolinei un carattere di novità sperimentale endemica, oppure una sua tranquilla ricollocazione e categorizzazione all'interno di una storia evolutiva dei media.

Dominique Wolton presenta un impianto di questo tipo nella sua "teoria critica dei nuovi media": il suo assunto di base è che nella considerazione delle tre variabili che compongono l'analisi della comunicazione contemporanea (variabile tecnica, culturale e sociale), la tecnica attivi un fascino particolare per la ricerca, dal momento che si presenta come dei continui mutamenti accelerati, quantificabili e misurabili. Questo schiacciamento sulla tecnica non consente di intravedere gli elementi di sostanziale continuità che le altre due variabili presentano allo stato attuale rispetto al loro recente passato: sarebbe quindi necessario riconsiderare tutto lo spettro delle dinamiche implicate nello studio della comunicazione, per recuperare non solo gli elementi di innovazioni, ma anche quelli di permanenza, liberando così la ricerca dalla pietrificazione della tecnica. In questo senso, già è visibile come Wolton strutturi attraverso la ricerca e la critica della tecnica un universo di relazione duale fra cambiamento e continuità, in piena coerenza con il carattere discorsivo: ma la binarietà che filtra nella teoria strutturale di Wolton risiede maggiormente nel posizionare la sua critica all'interno di una relazione conflittuale *intra-mediatica* fra dimensione individuale e dimensione massificata della comunicazione. Secondo Wolton, il nuovo medium non farebbe altro che riflettere una dicotomizzazione in atto fra i mezzi di comunicazione di massa, che si sviluppa attorno le direzioni contrapposte fra una riappropriazione dell'individuo e una conferma del pubblico: "Per il momento, le nuove tecnologie, come del resto i mass media, rimandano alla stessa società, quella individualistica di massa, con una differenza: le nuove tecnologie hanno il vantaggio di rappresentare appieno la logica individualistica dominante della società attuale; i mass media hanno dalla loro parte il vantaggio di corrispondere all'altra problematica, quella del grande pubblico e della democrazia di massa. (...) Chiaramente ciò significa che le nuove tecnologie per ora non costituiscono né la condizione, né l'avanguardia della comunicazione futura. Sono l'altra faccia, il complemento dei mass media rispetto alla società individualistica di massa" (2000,

---

<sup>8</sup> Cfr. Castells 1997



p. 209). Lo scenario di Wolton è un orizzonte in cui l'opposizione binaria fra Rete e io, assimilabile a quella fra individuo e società, si trascina fino a contaminare la dimensione mediatica, trasfigurandosi quasi in una situazione di guerra fra media. Allo stesso tempo questa guerra viene vista in modo drasticamente dialettico anche come complementarità: le esigenze di una società duale configurano la strutturazione di un panorama comunicativo duale, stretto nella sua contrastante manifestazione mediatica.

Ma il punto è che Wolton mescola con troppa disinvoltura tecnica e tecnologia, confondendo la dimensione del linguaggio digitale in una regione critica entro cui la sua teoria sembra dissolversi anziché posizionarsi, pur venendone informata. Il risultato più evidente di questa confusione è il ritorno nel grembo materno cibernetico: l'antropomorfizzazione della macchina. Nel delirio dell'assimilazione fra tecnica e tecnologia, Wolton individua come ideologia tecnica il momento in cui la teoria e la pratica della comunicazione rimangono impigliate nella mancanza di aderenza con le variabili sociali e culturali: la risoluzione viene così individuata in uno sradicamento di questa ideologia attraverso il ripristino di una distanza teorica della ricerca (nella riproposizione così di uno schema duale fra teoria e società, fra sociologia e suo oggetto), il tutto secondo l'ottica dell'umanizzazione: "Rendere meno tecnica la comunicazione diventa un imperativo per *ridurre l'aspetto magico* delle nuove tecnologie e reintrodurre delle distanze simboliche. Non è sufficiente aver vinto il tempo e lo spazio – essere troppo visibili e troppo vicini gli uni agli altri potrebbe indurre gli uomini a combattersi – è anche necessario ricreare le distanze per conservare la libertà. Eliminare l'aspetto tecnico della comunicazione, significa *infine umanizzarla e socializzarla*, e resistere al fantasma della razionalizzazione questa tentazione è più che mai visibile nella confusione fra la globalizzazione dell'economia, mondializzazione delle tecniche di comunicazione e universalizzazione della comunicazione. (...) Queste tre parole non sono sinonimi" (p. 213). L'umanizzazione di Wolton non è certo un principio dialogico dell'immanenza ma una riconfigurazione degli aspetti della tecnica più inquietanti per il soggetto che dovrebbe padroneggiarla: certo questi aspetti possono essere anche vissuti come magici quando la ricerca cede al fascino malinconico del carattere discorsivo; tuttavia pur nella loro qualità ossimora, non chiedono di essere congelati nella distanza della dimensione umana: il linguaggio digitale è di per se stesso una tecnologia, non una tecnica, e liberarlo dalla magia vuol dire affermarlo in quanto specificità soggettiva, non certo dissolverlo nell'*homo communicans*. Il senso dell'umanizzazione di Wolton è, poi, un senso antropogenetico della sfera socio-culturale della comunicazione: la socializzazione che propone si scioglie proprio nell'universalismo che intenderebbe sradicare.

Questo atteggiamento comporta la strutturazione di alcuni punti programmatici in cui la teoria critica dei nuovi media di Wolton manifesta il suo debito all'ossimoro del digitale: questi punti sono diversificati fra loro ma ruotano comunque tutti attorno al centro gravitazionale della binaria società individualistica di massa, in un movimento che permette alla complementarità conflittuale del panorama mediatico di sopravvivere; "Dal punto della teoria della comunicazione i media non specializzati e le nuove tecnologie sono complementari, poiché rimandano allo stesso modello, quello della società individualistica di massa" (p. 215). Così lo sdoppiamento del motivo dell'ombra si compie nell'affermazione di una strutturazione sociale binaria che dovrebbe controllare proprio il codice binario che la rende binaria: la teoria della comunicazione, nella confusione di tecnica e tecnologia, tende così a distrarre l'attenzione dal linguaggio, contenendolo in una dimensione ambivalente e espressione dell'ossimoro più marcato. I punti programmatici di Wolton, così configurati, slittano fra timide strategie di resistenza al *progresso* della tecnica come magia ("E' necessario avere un atteggiamento di diffidenza nei confronti della pluriconnessioni"), e affermazioni apodittiche per la salvaguardia dell'esperienza *autentica* ("La comunicazione a distanza non si sostituirà alla comunicazione umana diretta"), sullo sfondo di uno scenario in cui i nuovi media si strutturano appunto esclusivamente in quanto nuovi, e cioè sono inseriti in una storia evolutiva dei media, mentre la distanza simbolica restaurata dalla ricerca deve

filtrare nelle pratiche di significazione socio-culturale della comunicazione liberata dalla tecnica.

Il passo definitivo in cui tutto questo si compie è la scissione fra interazione e comunicazione in due regioni differenti, con la prima legata alla figura problematica della tecnica e la seconda tutta rivolta contraddittoriamente alle sue radici wieneriane: “Da questo punto di vista, l’orizzonte della comunicazione in una prospettiva democratica normativa non è costituito dal superamento delle differenze, ma dalla ricerca di un mezzo per gestirle meglio. Questo processo necessita di due cammini da intraprendere *simultaneamente*: rispettare le identità e sviluppare un progetto più ampio che trascenda le differenze” (p. 225). In quest’ultima citazione si può condensare tutta la strategia di strutturazione sociale attraverso il codice binario riconfigurato nell’ossimoro del digitale: sono compresenti l’elemento della simultaneità degli opposti, la riduzione del digitale a mezzo e il suo indirizzo verso una funzione di contenimento delle differenze, la trascendenza che cerca di riportare la ricerca fuori dal carattere discorsivo e allo stesso tempo affermare l’universale, il contenimento delle dinamiche di mutamento in una prospettiva di gestione.

In Wolton, insomma, ossimoro e codice binario compongono un quadro funzionale determinato e determinante al cui interno la strutturazione sociale si situa proprio secondo le strategie di affermazione delle marche retoriche contenute nella costellazione del carattere discorsivo. Il linguaggio è invisibile. *Rete e io* si sciolgono nell’*homo communicans*.

Approccio totalmente differente, pur nella sua problematicità, è quello di Lev Manovich che sembra scardinare questo intreccio troppo irrigidito fra codice binario e strutturazione sociale, a vantaggio di un posizionamento maggiormente etnografico nei linguaggi digitali: certo anche Manovich è un sostenitore dei “nuovi media” e taglia la sua analisi del digitale volutamente sulla traccia di una forte connessione quasi subordinata con il linguaggio cinematografico. Non è, inoltre, esente da un discorso legato alle nuove tecnologie come meta-media<sup>9</sup>, diretta conseguenza della sua convinzione che le dinamiche del linguaggio digitale costruiscano la propria grammatica attorno alla scrittura e alla comunicazione visuale filmica. L’aspetto delle teorie di Manovich che tuttavia mi interessa in questo momento è quello di come mette in relazione linguaggi digitali e dinamiche socio-culturali in riferimento all’ottica del codice binario nella strutturazione sociale.

Ciò che mi interessa è come riesca a caratterizzare quella che definisce una *teoria del presente*, avvicinandosi così alle necessità eventuali del posizionamento critico, e come inserisca il digitale nel contesto storico-sociale della contemporaneità senza scioglierlo in una dinamica evolutiva, ma configurandolo nell’ottica di una genealogia critica – che della genealogia di Foucault ha solo il nome<sup>10</sup> – orientata verso un’etnografia del linguaggio: questa metodologia consente a Manovich di sfuggire al *motivo della continuità mediatica*, posizionando la ricerca su un piano dialogico con l’ossimoro digitale, estraendo così l’analisi dal vincolo del codice binario e della strutturazione sociale. Il digitale non è più, così, un semplice risultato o un mezzo invisibile nelle dinamiche socio-culturali, ma una specificità che interagisce con loro.

Manovich insiste molto sulla necessità di *presentare* non il futuro (come fa la scienza previsionale) ma il linguaggio digitale: la ricerca che tende a configurarsi soprattutto come

---

<sup>9</sup> Parlare delle tecnologie legate al digitale come meta-media non è di per sé sbagliato, ma costituisce a mio avviso una visione parziale che non consente una completa situazione dell’etnografia all’interno del carattere discorsivo, salvaguardandone le istanze critiche. E’ chiaro che l’esperienza etnografica può confermare questa riappropriazione del digitale da parte degli altri linguaggi mediali, o di quelli della rappresentazione, ma questa, in fondo, non è altro che una delle strategie delle marche retoriche. Circoscrivere l’analisi del linguaggio digitale esclusivamente al suo configurarsi come piattaforma su cui convergono altri linguaggi, farne quindi un canale, un supporto, un mezzo strumentale invisibile, mi sembra molto più in linea con i desideri del carattere discorsivo che non con l’orizzonte di un’immanenza dialogica nell’etnografia critica.

<sup>10</sup> L’utilizzo del termine genealogia è un *vizio* determinato dall’eccessiva ottica cinematografica attraverso cui Manovich filtra la sua analisi del digitale più che un riferimento esplicito a Foucault: c’è, cioè, una certa moda del termine che non un suo contenuto referenziale.

una speculazione sul futuro piuttosto che una registrazione del presente richiede di essere liberata in una situazione espressiva senza doversi costruire come analogia della possibilità. Concentrarsi sull'espressione vuol dire concentrarsi sul codice in un'ottica semiotica: Manovich è ben consapevole delle differenze che intercorrono fra tecnologia e tecnica e non dissolve il suo sguardo nella strutturazione autodeterminata di Wolton. Per Manovich la strutturazione digitale va ricercata nel linguaggio, inteso come punto di convergenza, frontiera porosa e ossimora della comunicazione: "Non sto dicendo che ci sia un unico linguaggio dei nuovi media. Io uso la parola 'linguaggio' come termine-ombrello per indicare tutta una serie di convenzioni, usate dai programmatori dei nuovi oggetti mediali per organizzare i dati e strutturare l'esperienza dell'utente. Viene però la tentazione di (...) chiedersi se questo linguaggio si stia già avviando ad assumere una forma stabile e definitiva (...)" (2001, p. 24). La prospettiva di Manovich, così, è ben diversa da quella di Wolton: non si tratta di estirpare la tecnica dalla comunicazione come se esistessero regioni separate e ben circoscritte nelle dinamiche socio-culturali, ma è la tecnologia del linguaggio, in quanto già partecipe interazione di queste dinamiche, che va considerata come la zona entro cui posizionare la ricerca: questo linguaggio digitale è tanto più complesso quanto più si sottolinea che, in primo luogo, non è uno (e quindi si apre alla pluralizzazione e alla contaminazione), in secondo luogo, in conformità col suo essere ossimoro e con il suo codice binario, esso è pur sempre e contemporaneamente una grammatica, un insieme di consuetudini orientate al raggiungimento di una funzionalità.

Manovich in questo modo, può ricollocare la ricerca sulla relazione fra linguaggi digitali e oggetti culturali, concentrando il suo sguardo teorico sull'apparizione di quello che definisce come *nuovo oggetto mediale*. E' importante sottolineare come nell'ottica dell'etnografia critica questo concetto del nuovo oggetto mediale è solo uno degli aspetti dell'ossimoro nel carattere discorsivo: se l'analisi si fermasse a questo aspetto, come purtroppo accade anche in Manovich, l'etnografia critica non farebbe altro che fermarsi sulla soglia della sua rotazione, senza la possibilità di dispiegare le sue dinamiche nell'esperienza digitale. Al nuovo oggetto mediale, il movimento della costellazione tende a sostituire il *soggetto digitale*, come elemento dell'immanenza dialogica sia della ricerca che dell'esperienza etnografica attraverso lo statuto duale dell'informazione. Desiderare il non-medium non vuol dire, appunto, negare il medium ma farlo esondare dal suo dover-essere medium. Il concetto di oggetto che usa Manovich, invece, ben si completa con l'attributo mediale come ombra dell'ossimoro, dal momento che cerca di ricreare una distanza artificiale da cui poter lanciare la critica, anche se in questo autore il tentativo non parte da qualche monismo illusoriamente esterno al carattere discorsivo ma dall'immersione nel linguaggio stesso.

Proprio in questo senso, però, Manovich ha il merito indiscusso di riportare la ricerca in una configurazione critica, e non quindi pietrificata nel fascino malinconico dell'ombra, all'interno del carattere discorsivo e delle sue marche retoriche, fino a risolvere il problematico intreccio fra strutturazione sociale e codice binario in una dimensione in cui i vari elementi in gioco interagiscono senza dover essere configurati in un piano gerarchico o asetticamente scisso.

Naturalmente questa ambivalenza di Manovich fra etnografia del linguaggio e paura di ruotare il carattere discorsivo ne contamina anche le istanze critiche: si potrebbe quasi affermare che Manovich sia il Castells dell'etnografia dei linguaggi digitali, proprio per questo suo essere *insidiosamente corretto*<sup>11</sup>. Gran parte di tali problematiche emergono con forze all'interno della strutturazione da lui proposta dei principi ispiratori che governano i nuovi media: la loro configurazione è senza dubbio accurata e corretta (*effettivamente* questi possono essere assunti anche dalla teoria critica come i principi del linguaggio digitale), ma la loro relazione con il carattere discorsivo rimane sommersa. La dimensione di questi principi è

---

<sup>11</sup> Cfr. quanto ho scritto nel par. 2.1. del Secondo Capitolo.

quindi fondamentale per comprendere le dinamiche relative al codice binario e alla strutturazione sociale: l'etnografia critica non può così far altro che posizionarvisi.

Manovich avverte che i principi da lui individuati non sono leggi assolute cui obbediscono tutti i nuovi media ma tendenze della cultura digitale: il che mi sembra già indicativo di come il suo sguardo sia più portato rispetto a quello di Wolton a considerare una versione maggiormente dinamica e interattiva del contesto sociale legato alla comunicazione: non c'è alcuna ansia di sradicamento. I principi ispiratori che individua sono cinque e li riporterò trattandoli contemporaneamente con lo sguardo dell'etnografia critica:

- 1) *La rappresentazione numerica.* Il computer è il luogo in cui qualsiasi espressione, sia essa un'espressione importata o viceversa creata al momento, è composta e manipolata attraverso il codice binario digitale: "La conversione dei dati continui in una rappresentazione numerica prende il nome di *digitalizzazione*. La digitalizzazione si articola in due fasi: campionamento e quantificazione" (p. 47). Traslato sulla pratica della strutturazione sociale, questo aspetto della rappresentazione numerica comporta alcune conseguenze; intanto il linguaggio digitale, come tutti i linguaggi del resto, a un livello base contiene una certa quota di rappresentazione e quindi una distanza: nel caso del digitale la distanza si configura tanto più ossimora quanto questa rappresentazione viene riappropriata dal carattere discorsivo; in secondo luogo, il campionamento e la quantificazione costituiscono la grammatica binaria della strutturazione del linguaggio digitale come codice della trasparenza: la conversione ne è la sua metafora. Il punto è che, come ampiamente trattato nei capitoli precedenti, questa conversione si distacca dalla riproducibilità tecnica di stampo benjaminiano dal momento che, sia nelle sue potenzialità, sia nei suoi desideri motivati dall'ombra del carattere discorsivo, essa aspira a configurarsi come un principio olistico in cui l'immanenza dialogica che promette si scioglie in una serie di monismi. Il campionamento viene, così, a strutturarsi come una dimensione cruciale per la comprensione della strutturazione sociale attraverso il codice binario: esso è in relazione senza dubbio con la pratica della standardizzazione ma allo stesso tempo ne è il suo superamento; un conto è parlare del *prototipo*, un conto dell'*originale*: "I nuovi media seguono, o per meglio dire precedono, una logica tipica della società postindustriale, quella della personalizzazione, che prende il posto della standardizzazione di massa" (pp. 49-50). *Ma la personalizzazione non basta se le marche retoriche raccolgono le loro strategie per congelarla nel modello*: l'ossimoro della società individualistica di massa alla Wolton è sempre pronto a colpire con la sua ombra.
- 2) *La modularità.* "Così come un frattale rimane invariato su scale diverse, il nuovo medium mantiene sempre la stessa struttura modulare. Gli elementi medialità, immagini, suoni, forme o comportamenti, vengono rappresentati come insiemi organici di campioni discontinui (...). Questi elementi vengono assemblati in strutture di dimensioni più vaste, ma continuano a mantenere le loro identità separate" (p. 50). Sul piano del linguaggio digitale gli elementi della configurazione funzionano in una relazione di addizione: possono mantenere la loro specificità pur se inseriti in un contesto diverso che ne cambia il significato. Questo principio è quello che maggiormente rimanda a una relazione di tipo dialogico nell'ossimoro: l'essere contenuti in un insieme organico e quindi dotato di un proprio significato socio-culturale non impedisce agli elementi di conservare una propria specificità. Come si sarà notato le analogie con la rete e i suoi nodi sono notevoli: la *società-rete* produce significato proprio nel suo essere modulare. Anche qui, tuttavia, il carattere discorsivo può configurare una sua strategia: come suggerisce anche Manovich,

infatti, questa modularità di può tradurre in un problema di *scala* che ne costituisce l'orizzonte unico attraverso cui le marche retoriche la spingono nel contesto storico-sociale. Il linguaggio digitale modulare diventa così una metafora dell'*aggiunta*, in cui l'accostamento di elementi specifici induriti non comporta più la produzione di un insieme organico della differenza (come potrebbe capitare in un'immanenza dialogica), ma un'accumulazione orizzontale di identità predeterminate e governate dal principio di realtà. La modularità, cioè, non dà per scontata nelle dinamiche socio-culturali la *produzione* di un insieme in un'esperienza altra, ma anche la *riproduzione* di un insieme in un'altra esperienza: l'operazione di aggiunta o cancellazione non comporta più un guasto irrimediabile per la rete, con tutte le problematicità (sia in termini di vantaggi che di svantaggi) che questo comporta. Come dice Manovich: "Diversamente da quanto avviene nei media tradizionali, la cancellazione dei componenti di un nuovo medium, non lo priva di significato. In effetti la struttura modulare di questi media rende particolarmente facile la sostituzione e la cancellazione dei componenti" (p. 51). L'identico del non-identico può sentirsi al sicuro.

- 3) *L'automazione.* Il principio dell'automazione è quello che più rimanda alle ombre motivate dall'utopia di Wiener: non tanto l'automazione in sé, ma le modalità in cui questa automazione venga significata e praticata. Secondo Manovich: "La codifica numerica dei media (principio 1) e la loro struttura modulare (principio 2) consentono l'automazione di molte operazioni necessarie per la creazione, la manipolazione e l'accesso ai media. Quindi l'intenzionalità umana può essere rimossa, almeno in parte, dal processo" (p. 52). Quest'ultima affermazione può essere evidentemente connessa con quella citata in apertura di capitolo da Wiener sul fatto che le macchine non cesserebbero di funzionare seppur private del concorso dell'uomo. Dietro l'automazione, il linguaggio digitale manifesta forse più apertamente che in altri principi l'intreccio fra configurazione grammaticale e trasparenza: allo stesso tempo, esso si struttura, struttura l'azione e nasconde il codice. La grammatica agisce automatizzando *l'interazione* e quindi fornendo modelli discreti da rappresentare; la trasparenza automatizza *l'accesso* e quindi il principio dialogico, organizzandone le pratiche e assimilandolo a un monologo travestito da dialogo. L'automazione, così, si configura come elemento imposto verso l'ombra del carattere discorsivo, e non come prototipo autoprodotta verso l'immanenza dialogica. Il punto è che affermare l'automazione non toglie significato alla dimensione socio-culturale del linguaggio attraverso un'assunzione della macchina come specificità soggettiva, ma nell'incatenarla proprio all'antropomorfizzazione: l'automazione è un principio imposto dall'*homo communicans* per affermare la sua utopia universalista di controllo dell'entropia. La sfida diventa allora quella di una trasfigurazione dell'automazione verso la produzione prototipica della differenza e non l'olistica riproduzione dell'originale. Altrimenti la *società-rete* rinnova se stessa in una struttura la cui autosufficienza vuol dire l'affermazione dello stereotipo.
- 4) *La variabilità.* Come principio costruisce la sua relazione ossimora con il principio dell'automazione, nell'ennesima conferma di quanto questa figura sia propria alla cultura digitale: ciò che è variabile è la versione, la morfologia e l'espressione in cui un soggetto può essere declinato attraverso il linguaggio del "nuovo medium". In questo senso ciò che afferma l'automazione, la figura dell'autore in quanto strutturante e plasmante di processi e operazioni automatiche secondo i suoi modelli, è ciò che nega la variabilità: dall'identico si passa alla dimensione del mutevole, del *morphing* come zona in cui la

riproduzione come rappresentazione cede il passo alla produzione come differenza dello scarto. La possibilità di mantenere discreti gli elementi della rappresentazione numerica non preclude una loro manipolazione e un loro assemblaggio in una forma espressiva che li significhi in quanto *altro* rispetto al loro identico. Questa manipolazione è, impropriamente, un'operazione che può essere compiuta tanto dall'utente quanto dalla macchina, in un circolo autosufficiente che molto li avvicina all'esperienza di un'immanenza dialogica. E' altrettanto vero che se ricondotta esclusivamente alla modalità dell'assemblaggio, la variabilità diventa una pratica del montaggio che molto avvicina il linguaggio digitale a quello cinematografico: è il punto di vista di Manovich. La vera esperienza dialogica, allora, non può risiedere esclusivamente in questo tipo di variabilità, ma deve contaminare e praticare anche gli *elementi* modulari della rappresentazione numerica: altrimenti avrebbe ragione chi vede nelle tecnologie del digitale un semplice meta-medium. Manovich individua alcuni ambiti di applicazione del principio di variabilità che costruiscono la declinazione di alcune fondamentali configurazioni digitali e che oscillano nel pieno dell'ossimoro fra rappresentazione e immanenza. La variabilità, così, slitta nella necessità di un'accumulazione di dati che è propria del *database*, ma anche nell'opportunità di una separazione fra il contenuto di questi dati e l'*interfaccia* che ne è adibita al trattamento digitale: questo comporta la strutturazione di una dinamica dell'interattività lacerata fra personalizzazione, interazione ramificata e dimensioni ipermediali: oggetti digitali che tracciano materialmente il percorso attraverso cui la grammatica del digitale manifesta il suo ossimoro. Ciò che resta importante valutare ai fini della strutturazione sociale di questo principio è che esso rappresenta sia una variabilità di scala che una variabilità della differenza: rispetto al principio della modularità, la variabilità ne costituisce il possibile scatenamento dalle dinamiche di scala, a favore di, come sostiene Manovich, "versioni dello stesso oggetto che differiscono l'una dall'altra con modalità più rilevanti" (p. 61). La variabilità si configura, quindi, come azione dell'ossimoro.

- 5) *La transcodifica*. Secondo Manovich rappresenta l'effetto più rilevante dell'influenza del computer sugli altri media. La transcodifica è esattamente il principio che struttura il passaggio nel linguaggio digitale dal registro culturale a quello informatico: "La struttura di un'immagine vista al computer è un esempio molto significativo. Sul piano della rappresentazione appartiene a pieno titolo alla cultura umana, dato che automaticamente dialoga con altre immagini, cioè con altri elementi semiologici. Ma su un altro piano è un semplice file costituito da un codice leggibile della macchina, seguito da numeri che rappresentano il valore cromatico dei suoi pixel" (p. 68). Se il principio della variabilità è l'azione dell'ossimoro, la transcodifica ne è dunque l'intima struttura. La transcodifica agisce come misura di rappresentazione e attestato di equivalenza, dettando i tempi grammaticali della conversione in trasparenza. Il linguaggio digitale sembra così scindersi in due livelli (lo stesso Manovich ne è convinto), uno informatico e l'altro culturale, in continua contrapposizione sui ruoli che questi due elementi debbano rivestire nel contesto storico-sociale. La traduzione diventa poco importante nell'ottica di un orizzonte che deve stabilire cosa deve tradurre cosa, se sia il livello culturale a dover assorbire quello informatico o viceversa. Gran parte dei conflitti sociali rispetto al mutamento dell'*Information Age* sono configurati attorno a questa regione del carattere discorsivo. La risposta di Manovich, cioè che il livello informatico e quello culturale si influenzano a vicenda, costituisce certamente una verità ma non

lascia molto spazio ad un'azione critica della ricerca: la domanda dovrebbe essere *se e quanto* questa influenza sia unidirezionale o addirittura speculare. Una certa cultura potrebbe filtrare abbastanza da influenzare pesantemente le dinamiche del linguaggio digitale: è l'obiettivo e contemporaneamente la strategia del carattere discorsivo. Ma il livello ulteriore e decisivo per l'etnografia critica è proprio quello del *non-medium* e cioè il dubbio sistematico se il rapporto fra un supposto livello culturale esterno al digitale, e un altrettanto supposto livello digitale esterno alla cultura, debbano obbligatoriamente intrattenere fra loro una relazione di transcodifica, se la traduzione dell'uno nell'altro e viceversa sia l'unico orizzonte di significato, se questi due livelli debbano essere considerati necessariamente come condannati a una codifica invece che a un'immanenza dialogica resa pratica proprio dal digitale. In poche parole se il codice binario si strutturi a livello sociale secondo una politica della rappresentazione mediata nella trasparenza del linguaggio digitale, o riesca a configurare una potenziale poetica dialogica nell'immanenza culturale.

I principi guida sintetizzati da Manovich costituiscono il panorama al cui interno agiscono le scomposte dinamiche delle ombre motivate, e si presentano come elementi di riferimento per un'analisi del linguaggio digitale. Pur problematizzandoli come ho cercato di fare nel presentarli, l'etnografia critica li accoglie nella sua costellazione che intende ruotare le marche retoriche legate alla trasparenza come simulazione nel carattere discorsivo. Lo stesso dover parlare di principi non lascia, del resto, dubbi che il linguaggio digitale si costruisca come una grammatica culturale: ma la dimensione ossimora di questa grammatica di principi, se da una parte costituisce le marche retoriche del carattere discorsivo sull'*Information Age*, dall'altra ne rende possibile anche il posizionamento etnografico e critico, e, soprattutto, la possibilità di un rovesciamento. La strutturazione sociale ad opera del codice binario non è un fattore stabile perché il principio di stabilità del carattere discorsivo, la simulazione come trasparenza attraverso la grammatica del linguaggio digitale, è contemporaneamente la regione in cui si sperimenta il suo contrario, in cui la mimesi può aprire il campo all'immanenza dialogica di un'esperienza altra.

E' quindi un compito fondamentale della critica che desidera la rotazione evidenziare quali declinazioni il linguaggio digitale assume nella materialità della sua grammaticalizzazione. Come sostiene Manovich, dopo tutto, "Dagli studi sui media ci stiamo muovendo verso qualcosa che potremmo chiamare studi sul software" (p. 71): l'urgenza di questo posizionamento è un obbligo per l'etnografia critica che intende scardinare le marche retoriche della costellazione del carattere discorsivo.

La prima stella, allora, non può che essere l'*interfaccia* in quanto elemento materiale di convergenza dei principi guida del digitale: l'interfaccia come espressione dell'immanenza ma anche della rappresentazione.

## **2.2. Etnografia e interfaccia**

"In termini semiotici, l'interfaccia del computer è una sorta di codice che porta dei messaggi culturali in una varietà di media. Quando usate Internet, tutto passa attraverso l'interfaccia del browser e quella del sistema operativo. Nella comunicazione culturale, un codice non è quasi mai solo un meccanismo di trasporto neutrale, di solito influenza anche i messaggi che viaggiano su di esso. (...) Il codice fornisce anche una sua visione del mondo, un suo sistema logico o ideologia" (Manovich 2001, pp. 90-91)

“Identity can be seen as the interface between subjective positions and social and cultural situations. Identity gives us an idea of who we are and of how we relate to others and to the world in which we live. Identity marks the ways in which we are the same as others who share that position, and the ways in which we are different from those who do not. Often, identity is most clearly defined by difference, that is by what is not” (Woodward 1997, pp. 1-2)

Pur provenendo da ambiti diversi (la sociologia dei media per la prima, gli studi culturali per la seconda), queste due citazioni contengono gli elementi attraverso cui si strutturano le relazioni che l'interfaccia come espressione digitale può arrivare a intrattenere sia con il carattere discorsivo che con le dinamiche socio-culturali entro cui agisce: leggere l'*interfaccia* in un suo accostamento all'*identità* è una direzione che l'etnografia critica non può non raccogliere.

Le indicazioni che fornisce Manovich sono tanto più interessanti se interpretate in chiave identitaria: l'interfaccia non è un semplice filtro, una semplice membrana porosa attraverso cui dovrebbe filtrare l'interazione uomo-macchina, ma, contrariamente agli obiettivi di Wiener e Shannon-Weaver, essa non intende ridurre il suo rumore, configurandolo anzi come elemento di intervento linguistico nella strutturazione dell'identità sia della macchina che dell'utente: rovesciando la prima frase di Woodward si può, cioè, affermare che *l'interfaccia è l'identità del soggetto digitale*, stretto nel suo ossimoro fra la posizione immanente come possibilità dell'esperienza dialogica e la grammaticalizzazione più marcata dal carattere discorsivo.

In questo senso per l'etnografia critica l'interfaccia diventa una sorta di *cronotopo* in cui condensare e posizionare la ricerca delle pratiche di significazione socio-culturale che vengono sollecitate dal carattere discorsivo e dal suo collocamento nel contesto storico della contemporaneità. Il cronotopo era inteso da Bachtin<sup>12</sup> come una dimensione in cui gli indicatori spazio-temporali sono fortemente connessi tanto non poter essere compresi come scissi: una totalità concreta per fusione, in cui la pratica socio-culturale (che per Bachtin era sostanzialmente quella della letteratura) ha luogo sia in quanto evento materiale sia in quanto evento relativo a un contesto storico. L'interfaccia è il *cronotopo etnografico* delle dinamiche socio-culturali dell'*Information Age*, non nella direzione di una strutturazione universale, ma appunto eventuale, soprattutto legata al motivo della trasparenza e della simulazione: questo cronotopo può diventare etnografico proprio grazie alla possibilità (ma anche all'inevitabilità) di un posizionamento interno, sul piano dell'etnometodologia del sentire digitale attraverso l'esperienza dell'immanenza dialogica. Dunque l'interfaccia, in piena coerenza con l'ossimoro della cultura digitale di cui è materializzazione, è sia identità linguistica sia cronotopo della ricerca.

Per tornare alla citazione della Woodward, l'identità come interfaccia che nell'etnografia critica diventa interfaccia come identità, può essere certamente compresa in termini oppositivi come ciò che non è (e questo è il compito della critica) ma anche e soprattutto in termini dialogici come il panorama degli elementi che sollecita all'interno della configurazione immanente fra le costellazioni del carattere discorsivo e dell'etnografia critica: l'interfaccia, certamente come l'identità, marca già di per sé un atteggiamento, una posizione, una configurazione grammaticale; allo stesso tempo questa configurazione troppo marcata sul *same* piuttosto che sull'*other*, sull'identico piuttosto che sulla differenza, rischia di scivolare verso il trionfo della trasparenza. In questo caso l'interfaccia tende a sottrarsi all'occhio e alla mano dell'utente antropomorfizzandosi: c'è una continua tensione fra le dinamiche dello *user friendly* che spingono l'interfaccia a organizzarsi come una rappresentazione invisibile di un'azione speculare nel digitale (l'utente pensa di essere dentro ma allo stesso tempo distante), e la spinta a configurare l'interfaccia stessa come

---

<sup>12</sup> Cfr. sull'incrocio fra etnografia e figura del cronotopo, Clifford 1987 e Todorov 1981.



un'esperienza densa di mimesi, in cui l'essere poroso non significhi necessariamente sottomettersi alle leggi di funzionalità in chiave gerarchica o simulata. L'etnografia critica intende rovesciare le marche retoriche del carattere discorsivo in questa dimensione, trasportando l'interfaccia sul piano dell'esperienza dialogica laddove le strategie di ipostatizzazione dell'identico del non-identico la vorrebbero isomorfa nella distanza della rappresentazione.

Manovich, in una prospettiva di analisi storica dell'interfaccia, propone come momento di rottura l'avvento di Internet: prima di allora l'interazione uomo-macchina si sviluppava sostanzialmente in un rapporto di lavoro finalizzato alla definizione di un prodotto da veicolare attraverso gli altri media: un'immagine da inserire in una pagina stampata o la scrittura elettronica della stessa pagina stampata, ad esempio. Internet ha rappresentato il passaggio da una considerazione strumentale del computer a una maggiormente qualificata in quanto panorama ipermediale e produttore di cultura, non più di soli oggetti. Riferendosi alla contemporaneità allora, Manovich arriva a parlare non più di una semplice interfaccia, ma di un'interfaccia culturale il cui linguaggio, a suo avviso, "E' costituito in gran parte da elementi appartenenti ad altre forme culturali che già conosciamo. (...) La prima forma è il cinema, la seconda è la parola stampata, la terza è l'interfaccia universale uomo-computer. Io uso i termini 'cinema' e 'parola stampata' come abbreviazioni. Non indicano dei particolari oggetti mediali come il film o il romanzo, ma delle tradizioni culturali più vaste (possiamo anche usare termini come 'forme culturali', 'meccanismi', 'linguaggi', o 'media')" (p. 99). Nel senso in cui lo usa Manovich, il termine *culturale* o *forma culturale* ha, certo, un carattere ambiguo: egli tende a creare delle macro-categorie confuse, in cui è difficile rintracciare una determinata coerenza analitica. Tuttavia mi sembra interessante sottolineare come egli associ alla comparsa di Internet e al suo utilizzo una svolta nella pratica significativa dell'interfaccia, e come individui in particolare due modelli che indirizzano il suo linguaggio in una direzione precisa, i modelli del cinema e della scrittura. Per quanto riguarda il primo aspetto va considerato il fatto che Internet segna effettivamente un evento determinante nel rapporto individuo-macchina: è forse la condizione tecnologica più evidente attraverso cui si sviluppa un piano d'immanenza dialogica come cultura digitale, più di quanto non sia accaduto con la realtà virtuale. Tuttavia la sua metafora resta pur sempre una grammatica, e la tendenza a radicalizzare una struttura binaria fra rete e società, che variabilmente venga riappropriata dall'una o dall'altra è propria della sua espressione linguistica e delle pratiche che sollecita. In tutto questo l'interfaccia figura nel duplice ruolo di fattore interveniente e canale in dissolvenza: l'ossimoro si configura come sempre più radicalmente stabilizzato fra trasparenza e dialogo. Per quanto riguarda il secondo aspetto è necessario fare dei distinguo: c'è, come scritto in precedenza, questa tendenza dei teorici dei "nuovi media" a considerarli iscritti unicamente come meta-media. Detto ciò, va affermato anche il contrario e cioè che il digitale non nasce dal nulla. Tuttavia, dei modelli proposti da Manovich, quello che mi sembra più caratterizzante in quanto marca è quello della scrittura cui si oppone in un rapporto ambivalente di rafforzamento/indebolimento quello del montaggio di stampo cinematografico. Il punto è che la scrittura e il cinema non possono essere elementi dello stesso piano, ma agiscono in configurazioni diverse che possono intrecciarsi.

L'interfaccia, insomma, è stretta fra vari modelli che se ne vogliono riappropriare tanto più quanto la sentono sfuggire nelle dinamiche della rete: questi modelli non sono però forme culturali intese come elementi stabili e ben delineati, ma vere e proprie strategie del carattere discorsivo. Suggerirei di considerarle quindi come le ombre motivate, cioè *permanenze* che tendono a costringere e vincolare l'ossimoro del linguaggio digitale.

Cubitt propone un'interpretazione più integrata nelle dinamiche socio-culturali rispetto a quanto non faccia Manovich: "The HCI<sup>13</sup> is the lived experience, the phenomenological apparition, of the 'third office revolution' that follows the reorganisation of clerical-secretarial

---

<sup>13</sup> HCI sta per Human-Computer Interface

work from handcraft – copperplate and double-entry bookkeeping – to the mechanised office – typewriters, file cabinets and adding machines – and finally into the digital networked office of the 1960th” (1998, p. 3). Cubitt tende, cioè, a ricollocare l’interfaccia: alla prospettiva mediale intende affiancarne una storico-sociale. La dimensione che individua è quella inerente il terziario, e soprattutto l’organizzazione degli oggetti all’interno del mondo dei servizi: questa ottica lo avvicina molto a considerare l’interfaccia come l’esperienza vissuta del post-industriale, la materializzazione fenomenologica delle operazioni di gestione, coordinamento, ottimizzazione e archiviazione del materiale.

La prospettiva di Cubitt è interessante perché, oltre a fornire un quadro storico più delineato di quanto non succeda per Manovich, agisce su due livelli fondamentali che riguardano l’interfaccia e il suo ruolo all’interno della grammatica del digitale: il *linguaggio universale* e la *lettura*.

Quello del linguaggio universale è un discorso che si inserisce appieno nelle dinamiche della trasparenza e segna la constatazione che “The status of English as standard language of the net merely accelerates an historical process initiated long ago” (p. 2): Cubitt qui intende inscrivere la ricerca di un principio universale di comunicazione attraverso l’emergere di un linguaggio standard all’interno della storia coloniale: la lingua inglese, da strumento di oppressione e affermazione del potere del colonizzatore, si traduce in standard comunicativo attraverso la strutturazione di interfacce universali. La lotta contro l’opacità della diversità si trasfigura in un monismo linguistico dell’universale. Da questo punto di vista entra anche la dimensione della lettura, intesa come azione significativa dell’utente di fronte all’interfaccia e organizzazione grammaticale dell’interfaccia stessa: non è esclusa cioè la proiezione all’interno dell’interfaccia del lettore-tipo, di modo che la trasparenza organizzi l’esperienza di questo cronotopo etnografico come il calcolo e il controllo di una serie di percorsi prestabiliti e previsti. La simulazione entra, così, non solo in quei processi del carattere discorsivo che tendono a ipostatizzare l’interfaccia in un luogo identitario della rappresentazione, ma anche e soprattutto in fase di progettazione, smascherando in questo modo uno dei più grandi fascini malinconici delle ombre motivate e cioè che in rete scompaia del tutto la figura dell’autore.

Naturalmente questo discorso si connette fortemente con le dinamiche ipertestuali attraverso cui il digitale si organizza come grammatica: gli elementi dell’interfaccia, dell’ipertesto e del database, che sono le forme principali in cui viene a configurarsi l’ossimoro del linguaggio digitale, possono essere scissi per comodità di ricerca ma appartengono tutti alle problematiche direzioni imposte dai principi guida individuati da Manovich, da me trattati nel paragrafo precedente.

Tornando proprio a Manovich, la sua ottica cinematografica certamente gli impedisce di contestualizzare il linguaggio digitale all’interno di dinamiche più trasversali, ma ciò che perde in questo frangente lo recupera, pur con alcune problematiche, nella capacità d’analisi immanente alla sua grammatica. Per quanto riguarda l’interfaccia Manovich propone come chiave di ricerca la dimensione dello *schermo*, sezionandone le pratiche di significazione sotto due punti di vista teorici: quello della temporaneità e quello della relazione fra lo spazio dell’osservatore e lo spazio della rappresentazione. Come appare evidente questa suddivisione consiste nell’affermazione di un fuoco esterno della ricerca, che non a caso stressa l’origine dell’azione significativa in una zona al di fuori dell’interfaccia: la terminologia di osservatore e rappresentazione è indicativa della ricerca di un posizionamento distante che deve la sua motivazione all’imprinting cinematografico imposto alla teoria da Manovich. Questo vizio di forma non viene del tutto recuperato dal livello della temporaneità, che nelle intenzioni di Manovich dovrebbe evidenziare il passaggio dello schermo da una dimensione classica (permanenza dell’immagine fissa), a una del tempo reale (lo schermo mostra il presente), dopo aver superato una fase intermedia dinamica (l’immagine è registrata, proviene dal passato ma è in movimento), e quindi caratterizzare una capacità di significazione endemica

all'interfaccia. Molto di questo si scioglie nell'idea dello schermo come spazio della rappresentazione.

Che poi questa sia la tendenza del linguaggio digitale, cioè quella di caratterizzare il proprio spazio come uno schermo della rappresentazione, questo è da ricercarlo nelle dinamiche di intreccio con il carattere discorsivo e non tanto, o forse meglio non solo, in una relazione strutturale con gli altri media: sono dell'idea che le dinamiche dei media non possono restare chiuse in un circuito dei media.

Secondo Manovich, il rapporto fra spazio dell'osservatore e spazio della rappresentazione in quanto schermo è caratterizzato da un ridimensionamento decentrato dell'elemento corporeo: "In sostanza, la realtà virtuale continua la tradizione d'immobilità imposta dallo schermo legando il corpo a una macchina mentre crea una condizione nuova che lo obbliga a muoversi. Potremmo chiederci se questa nuova condizione è priva di precedenti storici, o se invece è una tradizione rappresentativa alternativa che incoraggia il movimento dello spettatore. Nella mia analisi dello schermo sottolineo il fatto che la cornice dello schermo separa due spazi che hanno scale dimensionali diverse: lo spazio fisico e lo spazio virtuale. Benché questa condizione non implichi necessariamente l'immobilizzazione dello spettatore, essa scoraggia sicuramente qualunque movimento da parte sua: perché spostarsi quando non potrebbe comunque entrare nello spazio virtuale rappresentato?" (2001, pp. 149-150). Questa scissione sottolineata da Manovich è proprio quella del recupero della distanza rappresentativa, referenziale, sulla soglia dell'immanenza dialogica con l'interfaccia in quanto identità della macchina e non solo identità dell'utente. Lo schermo funziona da cornice e confine di separazione fra le due realtà sollecitate dalla cultura digitale, ma il vero agente dell'affermazione del carattere discorsivo è la costruzione degli oggetti dentro allo schermo secondo la legge della *prospettiva* che riproduce il potere accentratore oculare dell'occidente e si configura come modello della grammatica virtuale nella simulazione. La ricerca sull'hardware a corredo dell'esperienza della realtà virtuale lo dimostra appieno: il tentativo fallito di strutturare nel casco, nel guanto o anche nella tuta, la riproduzione dell'esperienza non già digitale, ma di quella musicale totalizzante, legata all'invenzione del walkman e delle cuffie ne è la riprova; la tuta avrebbe dovuto rappresentare per il sentire digitale ciò che le cuffie e il walkman hanno rappresentato per il sentire musicale, ma il progetto fallisce nella ricerca della rappresentazione totale attraverso una grammatica della trasparenza che è propria delle produzioni di realtà virtuale. Per Manovich sembra non esserci scampo: "Le interfacce culturali tentano di mettere in equilibrio il concetto di superficie che si usa nella pittura, nella fotografia, nel cinema, e nella pagina stampata, realizzando così un qualcosa che si può guardare attentamente, guardare di sfuggita o leggere, ma sempre da una certa distanza, senza interferire con esso; il concetto di superficie nell'interfaccia del computer rimane quello di un pannello di controllo virtuale, simile a quello di un'auto, di un aereo o di qualunque altra macchina complessa" (p. 125). La relazione, cioè, permane irrimediabilmente sbilanciata a favore di un utente de-corporalizzato, la cui unica attività mentale si struttura su un'azione di controllo e funzionalità della macchina per il conseguimento di un obiettivo: Wiener è sempre pronto ad affermare la propria vittoria.

Certo le parole di Manovich non possono essere confutate dall'esperienza etnografica delle interfacce standard con cui, nella maggior parte dei casi, il linguaggio digitale si offre come struttura della relazione fra individuo e computer: il carattere discorsivo fa funzionare bene le proprie strategie. Lo schermo, così inteso, diventa il supporto superficiale della rappresentazione nell'ennesimo intreccio ossimoro fra immanenza dialogica e distanza referenziale. Ma lo schermo non è solo questo, è anche qualcosa di più ibrido che lo riesce a configurare come cronotopo etnografico all'interno della costellazione critica in relazione a quella del carattere discorsivo. L'ossimoro è pur sempre un ossimoro in un doppio senso, nonostante le marche retoriche cerchino di indurirlo.

Sotto questo punto di vista il settore decisivo per la declinazione di una costruzione dialogica o monologica dell'interfaccia diventa quello del *design* come suggerito anche da

Lash<sup>14</sup>: esso assume su di sé il significato contemporaneo e compartecipe sia della lettura che della produzione, configurandosi come pratica dell'esperienza nella sua materializzazione in quanto immanenza, o nel suo allontanamento in quanto rappresentazione. Come sostiene Max Bruinsma: "Design is as much about visually embedding a message in its cultural context as it is about strict functionality. In fact, in an increasingly visual culture such as ours, this aspect of design becomes all the more important – and functional" (2003, p. 23). Il design delle interfacce, cioè, travalica il mero fattore estetico per presentarsi come uno degli elementi principali attraverso cui la grammatica del digitale costruisce se stessa e, quindi, il codice binario e la strutturazione sociale distribuiscono i significati delle loro relazioni. Il riferimento di Bruinsma è importante anche per la valorizzazione della dimensione visuale: la scelta di un linguaggio iconico all'interno della grammatica del digitale è senza dubbio determinata dalla componente immanente del suo ossimoro, ma non impedisce che possano strutturarsi dei percorsi di lettura referenziale: l'icona può essere una rappresentazione oltre che un significante de-simbolizzato. Come scrive Sean Cubitt: "From the point of view of the computer, there is neither vision nor visual display, only binary arrays and logic trees. To translate from machine perception to visual construct is, then, a further level of abstraction, rather than a concretisation of formal properties. What we see in computer graphics is only one of many possible representations, by no means all visual, of the same data strings. Whether the original inputs derive from lens-based media, from the manipulation of graphic symbols, from microphones, radar or from pure mathematics, the system of representation employed in videographics must be understood as renditions of machine code in culturally specified forms" (1998, p. 35). Il versante visuale del linguaggio digitale deve fare i conti con l'intima strutturazione binaria del codice, che può costringerlo a dover essere una forma della rappresentazione.

Tuttavia è proprio la componente visuale che consente, pur nella sua problematicità, l'esperienza di una moltiplicazione dei punti di vista in un senso polifonico tale da far slittare lo schermo da configurazione di uno spazio incorniciato a declinazione di una zona ibrida incorporata: ma le proprietà del multi-tasking e del multi-media da sole non bastano a determinarne l'affermazione, se non inserite in una pratica-lettura del design orientata alla costruzione di un'esperienza dialogica. Sia il multi-tasking che il multi-media possono essere delle polifonie trasparenti (e quindi delle monofonie indistinguibili) se costrette all'interno di una grammatica strutturata sul principio dell'accumulazione che incrocia prevalentemente l'assunzione del principio della *modularità* e di quello della *transcodifica* come unici orizzonti del proprio design. In questo senso, l'utente diventa tanti sé accumulati sullo spazio dello schermo in pile orizzontali dell'identico: le finestre che si aprono moltiplicandosi sullo schermo non sono altro che *scomposizioni di scala* dell'identica norma stereotipa organizzata attorno alle marche retoriche. Allo stesso modo il multi-media rischia di insistere su dinamiche auto-referenziali fino ad affermare il meta-medium, che altro non è se non la riduzione del digitale a grammatica della trasparenza contenitiva: al posto della polifonia anche in questo caso l'orizzonte ipostatizzato configura il digitale come un insieme isomorfo di linguaggi dei media, negandogli di fatto, nella pratica quanto nella lettura, una capacità di incidenza sul piano almeno della rete di significati, visto che su quello dialogico persistono le ombre motivate.

L'*immersione* diventa la misura di queste dinamiche, dal momento che ne rappresenta la pratica ossimora: da una parte essa evoca il raggiungimento di un'immanenza dialogica con il linguaggio digitale della macchina, dall'altra salvaguarda la soggettività decisionale dell'essere umano, inscrivendolo come autore dell'azione. Immergersi vuol dire che resta sempre un *fuori* cui è possibile fare ritorno all'occorrenza. Se concentrata esclusivamente sulla dimensione oculare-visuale, poi, questa immersione non fa altro che trasfigurare lo

---

<sup>14</sup> cfr. par. 2.3. del Secondo Capitolo.

sguardo mentale monocratico a *misura di tutte le cose*, in un'apologia da nuovo umanesimo dell'utopia dell'*homo communicans* wieneriano.

Insomma, l'etnografia critica nel posizionare la sua rotazione sull'interfaccia deve comprendere il significato immanente del suo doppio statuto (che non a caso rimanda a quello dell'informazione): essa è identità della macchina e identità dell'utente. Nelle dinamiche multidimensionali e multilineari che questa relazione ossimora può intraprendere slittano le sue declinazioni possibili fra l'esperienza dialogica e la caratterizzazione discorsiva ad opera delle marche retoriche. Come cronotopo etnografico, in un'ultima estrema rotazione, l'interfaccia può arrivare ad assumere anche l'identità della ricerca, influenzandone pesantemente le istanze, i movimenti e le metodologie. Il rischio di un posizionamento dialogico dell'etnografia critica consiste d'altronde proprio in questo: la sua componente critica deve cercare di evitarlo configurando la possibilità di uno scarto, riconfigurando l'interfaccia come indicatore e allo stesso tempo elemento fondamentale dell'immanenza dialogica.

### 2.3. La rappresentazione ipertestuale.

“Potete inserirvi nel *Naked Lunch* in qualunque punto di intersecazione...” (Burroughs 1959, p. 229). Queste parole potrebbero essere l'epitaffio scritto sulla lapide del desiderio ipertestuale avvolto nell'ombra del carattere discorsivo. E' storicamente determinato, che da un punto di vista teorico, il *cut-up* e il *rizoma* di Deleuze e Guattari siano i due referenti principali che hanno accompagnato la pratica socio-culturale dell'ipertesto fin dalla sua prima comparsa (e hanno accompagnato, quindi, la sua significazione giustificata a posteriori). L'aspetto singolare è che questi due fuochi discorsivi sono in contrapposizione, o meglio, Deleuze e Guattari hanno sempre contestato il metodo di Burroughs.

Nelle intenzioni dei filosofi francesi, il rizoma dovrebbe costituire la metafora botanica, purtroppo scientificamente errata, di una scrittura mossa verso il molteplice nell'abbandono, per sottrazione, dell'unità. Deleuze e Guattari insistono molto sul fatto che la molteplicità contiene l'uno solo in sottrazione e non in aggiunta: in questo senso va configurata la loro idea di piani come superfici in cui il rizoma slitta la sua direzione moltiplicata a differenza dell'essere radicale che ha bisogno della profondità. Anche il rizoma ha i suoi principi: c'è un'etica della connessione eterogenea secondo cui ogni punto deve essere connesso a qualunque altro; c'è la necessità di sostantivare il molteplice; e c'è un principio di rottura asignificante che prevede la possibilità per un rizoma di essere rotto in qualsiasi sua parte senza che le proprie direzioni ne vengano impresse. Come si può vedere, la metafora del rizoma si sposa con un certo modo *depurato* di intendere la rete: “un rizoma non incomincia e non finisce, è sempre nel mezzo, tra le cose, inter-essere, intermezzo. L'albero è la filiazione, ma il rizoma è alleanza, unicamente alleanza. L'albero impone il verbo 'essere', ma il rizoma ha per tessuto la congiunzione 'e... e... e...'. In questa congiunzione c'è abbastanza forza per scuotere e sradicare il verbo essere. Dove andate? Da dove partite? Dove volete arrivare? Sono domande davvero inutili. Fare tabula rasa, partire o ripartire da zero, cercare un inizio o un fondamento, tutto questo implica una falsa concezione del viaggio e del movimento (metodica, pedagogica, iniziatica, simbolica...)” (1980, p. 61)

L'attacco all'albero deve essere inteso non solo come un attacco all'origine (e in questo senso si riconosce l'impronta foucaultiana del pensiero di Deleuze), ma come un attacco al principio della diramazione sia in termini di rami, e quindi come aggiunta, sia in termini di radici, e quindi come punti di partenza nascosti. In questo senso la figura del rizoma è coerente con il nomadismo, a tal punto che nel discorso dei due autori il suo movimento è metaforizzato e metabolizzato nelle dinamiche dello spostamento senza origine né meta. La legge dell'essere in quanto equivalenza del dover-essere-uno si dissolve nel potere destabilizzante della congiunzione come contemporaneità del differente, fino a scomparire

nella dimensione del rizoma in quanto ente puro e cristallino che piomba dall'alto in mezzo alle cose, comparsa mitologica in un mondo di radici, avatar di Platone disceso nella materia dell'essere. Per Deleuze e Guattari, il rizoma, che poi diviene la rete nel carattere discorsivo e l'ipertesto nella grammatica del digitale, è una dimensione del fuori, tutt'altro che immanente, al contrario proveniente da un piano dell'oltre. Proprio su queste basi si struttura la loro critica a Burroughs: "(...) Il metodo del cut-up di Burroughs: il piegamento di un testo sull'altro, costitutivo di radici molteplici e anche avventizie (si direbbe una talea) implica una dimensione supplementare a quella dei testi considerati. L'unità continua il suo lavoro spirituale in questa dimensione supplementare del piegamento. In questo senso l'opera più decisamente parcellare può essere presentata a ragione come l'Opera totale o il Grande Opus. La maggior parte dei metodi moderni per fare proliferare delle serie o per far crescere una molteplicità sono perfettamente validi, ad esempio, in una direzione lineare, mentre un'unità di totalizzazione si afferma tanto meglio in un'altra dimensione, quella di un cerchio o di un ciclo. (...) Gli abortisti dell'unità sono dunque in questo caso dei fabbricatori d'angeli, *doctores angelici*, poiché affermano un'unità propriamente angelica e superiore" (p. 38). Per Deleuze e Guattari, Burroughs non farebbe altro che sezionare un principio arborescente, confondendo le carte del rizoma secondo una metodologia che non libera verso il molteplice ma piega continuamente l'uno facendolo rimanere uno: i piani del *Naked Lunch*, sarebbero così, il continuum di una stessa dimensione artatamente camuffata attraverso una pratica di taglio e riassettraggio che non ne modifica la sostanziale unità; l'intersecazione partecipa della dimensione del *qualsiasi*, solo perché qualsiasi è la morfologia entro cui ci si può inserire, e non la caratterizzazione del molteplice: non una multi-morfologia, ma una mono-morfologia.

La verità che emerge, tuttavia, è che tutti e due, anzi tutti e tre, sembrano paradossalmente convergere verso quella figura del fabbricatore dell'angelo unificante che nella retorica degli autori francesi rappresenterebbe il tentativo mal riuscito da parte della letteratura di estirpare l'unità partendo dall'unità: Burroughs e Deleuze e Guattari sembrano cioè configurare un ossimoro orientato alla strutturazione di un'esperienza angelica. L'angelo del rizoma irradia dall'alto la sua energia trascendentale senza origine né meta, trasportandola sul piano esclusivamente a uso e consumo della propria immagine riflessa; l'angelo del cut-up nasconde il suo montaggio decentrando l'attenzione sul senso, ricomponendo così un principio autoriale slittato: tuttavia quest'ultimo angelo sembra essere più coerente con le dinamiche dell'*Erfahrung* e dell'*Erlebnis*. Se anche il cut-up fosse un albero di piegamenti sarebbe paradossalmente comunque più vicino all'immanenza dialogica dello scarto di quanto non accada per il rizoma-nomadismo che configura una rete ancora più alta di quanto non desidererebbe il carattere discorsivo.

Certo anche il cut-up, proprio in quanto albero, non può fare a meno di contenere una certa quota di rappresentazione: dopo tutto, intersecare il *Naked Lunch*, vuol dire entrarvi soprattutto come lettori, nonostante la cifra della sua scrittura svincolata dalla logica lineare.

Può essere rimossa una logica sequenziale ma non la logica della grammatica.

Questa trattazione incrociata fra cut-up e rizoma è necessaria a comprendere l'ambivalenza in cui slitta continuamente, sia nella sua pratica che nella sua produzione, l'ipertesto come elemento della grammatica del digitale. Questo oggetto digitale è tanto più importante se si pensa che la sua intima logica è quella che più di tutte si trasferisce sul funzionamento e l'affermazione delle dinamiche di rete.

Tanto è forte questa relazione, che spesso la rete diventa l'ipertesto e viceversa, nel suo più minimo elemento come nei principi della sua organizzazione. A dimostrazione di questo può essere confrontato il modello dell'impresa a rete che secondo Castells (2001) ha addirittura preceduto e favorito l'avvento di Internet, con i principi guida di Manovich e il risultato darà le coordinate che caratterizzano la produzione ipertestuale. Di questo modello dell'impresa a rete, Castells individua come principi guida la *gradualità*, intesa come elasticità del sistema di riprogrammarsi secondo una geometria variabile a seconda del

contesto in cui si trova a operare; l'*interattività*, strutturata attorno a tempi strettissimi e in direzioni molteplici; la *gestione della flessibilità*, per orientare il comportamento del sistema all'obiettivo prefissato; la *differenziazione*, in cui il sistema si distingue per le sue specificità; la *personalizzazione* sul prodotto finale, contro il ricorso alla standardizzazione di massa che non riesce più a reggere la domanda diversificata su scala globale. Le dinamiche di questo modello incrociate con i principi di automazione, variabilità, transcodifica, modularità e rappresentazione numerica, configurano un quadro più strutturato e corrispondente all'effettiva pratica socio-culturale, sia in termini di fruizione che di produzione, della rappresentazione ipertestuale.

Perché è bene precisarlo con chiarezza, l'ipertesto è una forma di rappresentazione forse anche più caratterizzata in tal senso dell'interfaccia, comunque qualcosa di abbastanza distante, tranne che per pochi suoi elementi, dall'immanenza dialogica che l'etnografia critica auspicherebbe nell'esperienza digitale, mentre è molto vicino alla configurazione marcata del carattere discorsivo. Detto questo, va sancita la conseguente incompatibilità della metafora, già di per sé problematica, del rizoma di Deleuze e Guattari con la realtà del linguaggio digitale organizzato nell'ipertesto: la struttura è proprio quella di un albero flessibile, magari dotato della possibilità che un soggetto esterno lo arricchisca di un ramo, o che decida quale percorso radicale intraprendere, ma pur sempre esso persiste strutturato attorno ad un'origine che si ramifica e un obiettivo (che potrebbe anche essere esclusivamente costituito da *una* prospettiva) che lo orienta. Queste affermazioni sono importanti nell'economia di uno sguardo critico e etnografico che si trova costretto ad affrontare le false direzioni disperse che ogni tanto il carattere discorsivo gli mette davanti. In effetti, come già detto in precedenza, il rizoma è diventata la giustificazione colta a posteriori delle entusiastiche accoglienze che la ricerca ha accordato alle potenzialità dell'ipertesto. Landow, commentando in postfazione all'edizione italiana il suo studio sistematico sulla rappresentazione ipertestuale, scriveva: "Se dovessi scrivere oggi questo libro, aggiungerei delle sezioni che trattino il rapporto di questa nuova tecnologia dell'informazione con il concetto di testo aperto di Umberto Eco e con le idee di rizoma e di scrittura nomadica proposte da Gilles Deleuze e Felix Guattari" (1992, p. 251). In questo senso Landow, in quell'epoca, non faceva altro che raccogliere le istanze più affascinanti del rapporto fra nuove tecnologie e dimensioni socio-culturali, che cominciavano a insinuarsi e a configurarsi come carattere discorsivo: quelle istanze trovavano il loro più fertile (ironia della sorte, *radicalmente* fertile) terreno di sviluppo teorico proprio nella malleabile e manipolabilissima filosofia dei due francesi.

In quell'atteggiamento pesava comunque anche una errata interpretazione della tecnologia ipertestuale: Landow portava numerosi riferimenti al decostruzionismo di Derrida, alla semiotica di Roland Barthes e alla polifonia di Bachtin, per poi affermare la flessibilità dell'ipertesto solo in quanto documento-indice (e quindi struttura fortemente e arborescentemente delimitata) in cui ogni centro è transitorio e soggetto ad un possibile decentramento o ri-centramento. Il parlare di un indice orientato, e quindi di un principio grammaticale che ha veramente poco a che fare con Derrida ad esempio, non gli impediva di affermare che le tecnologie dell'ipertesto: "(...) hanno anche effetti molto più generali, uno dei quali è aggiungere al testo del lettore quella che può essere vista come una sorta di casualità. Un altro effetto è che l'autore (...) perde il controllo di certi aspetti fondamentali del suo testo, soprattutto dei suoi bordi e dei suoi confini. Un terzo effetto è che il testo pare frammentarsi, atomizzarsi in elementi costitutivi (in lessie o blocchi di testo) e queste unità di lettura assumono vita propria e divengono più autosufficienti, perché dipendono in misura minore da ciò che viene prima e dopo di esse in una successione lineare" (p. 64). Ma questi effetti sono il frutto di una diversa organizzazione testuale che non va a intaccare la scrittura in quanto sistema autoriale: nell'ipertesto l'autore può proiettare infinite tipologie di lettori e persino di prosecutori, delineando dei percorsi prestabiliti o presunti tali al cui interno si configurano le possibilità di lettura e di costruzione per addizione e assemblaggio da parte di altri utenti. La

proiezione<sup>15</sup> diventa la stessa dimensione della prospettiva che governa l'interfaccia, un sistema di coordinate che, lungi dal decostruire la scrittura, la affermano in quanto principio dell'organizzazione testuale secondo dinamiche autoriali progressive e gerarchizzate: l'autore n. 1, poi l'autore n.2, e così via, anche all'infinito volendo, ma sempre ristretta all'interno di un problema di scala e non di significazione.

Lo stesso bordo e la stessa cornice che romanticamente Landow intravede come scisse dal potere dell'autore, vengono in realtà riassorbite dal potere della scrittura e distribuite fra le serie di autori, lettori e proiezioni, in un universo il cui unico movimento è quello scalare. La personalizzazione agisce solo all'ultimo e poco decisivo stadio di un processo di automazione rinchiuso esclusivamente nelle dinamiche più retoricamente marcate del principio di variabilità.

Ciclicamente il carattere discorsivo ci riprova: penso al *blog* come nuovo oggetto di venerazione malinconicamente affascinata, investito dai tecno-entusiasti di tutti i desideri sostituiti dal primo posizionamento sull'ipertesto, e che però ne sfrutta sostanzialmente le stesse caratteristiche di significazione e quindi pure la stessa grammatica. Anche il *blog* è *di qualcuno* o *su qualcosa*, nasce, ha un'origine, ed è fortemente orientato da questa origine. Una volta tanto mi trovo d'accordo con Deleuze e Guattari nel dire che non basta aumentare esponenzialmente il numero degli autori per trasportare la cultura digitale sul piano d'immanenza dialogica che potrebbe configurarla come esperienza altra: un *forum differito* non è automaticamente sinonimo di polifonia, anche se ha il merito di favorire l'auto-rappresentazione. Ma questo, in fin dei conti lo permette anche l'ipertesto, no?

Per tornare al modello dell'impresa a rete di Castells intrecciato con i principi guida di Manovich, come detto questo agglomerato configura le dinamiche dell'ipertesto fino alla sua strutturazione sociale nella metafora esondata della rete. In particolare è necessario porre l'accento su come il modello dell'impresa a rete pratichi il suo significato lungo l'asse di una flessibilità orientata che scivola fra dimensione globale e locale, fra strategie della standardizzazione e strategie della personalizzazione e della differenziazione: questo imprinting dell'impresa a rete può essere tranquillamente esteso alla rappresentazione ipertestuale. A questo orientamento flessibile, l'ipertesto aggiunge l'organizzazione grammaticale secondo i principi guida di Manovich enfatizzando in particolar modo la dimensione *modulare* e quella della *variabilità*, laddove l'interfaccia si struttura attorno a un design maggiormente orientato a modularità e transcodifica. Bisogna sempre ricordare che interfaccia e ipertesto non possono essere considerati come elementi asetticamente distinti, ma come pratiche interconnesse e morfologie slittate della stessa grammatica del digitale, e quindi partecipano entrambi delle identiche generali dinamiche ossimore che le contendono fra carattere discorsivo e etnografia critica.

Quello che intendo sottolineare, comunque, è che nessuna rete così come nessun ipertesto, possono considerarsi innocenti, neutrali e puri: ogni principio di gestione comporta un'organizzazione predeterminata che ne vizia, in un determinato grado stabilito dall'incidenza del principio di variabilità, le pratiche di significazione. Quando Castells afferma che: "Le reti sono strutture aperte, capaci di espandersi senza limiti, integrando nuovi nodi fintanto che questi sono in grado di comunicare fra loro all'interno della rete, vale a dire finché condividono gli stessi codici di comunicazione (per esempio valori, oppure obiettivi di performance" (1996, p. 536-537), egli nega proprio la possibilità di un assolutismo non solo

---

<sup>15</sup> "Il testo appare soprattutto come un meccanismo di *costruzione dell'identità del fruitore*. Identità costruita in primo luogo attraverso il gioco dei ruoli cui il testo costringe: gioco dello spossamento, simulazione, assunzione e cambio di voce e di maschere. E in secondo luogo attraverso il gioco di scelte che il testo richiede: gioco di valutazioni, di opzioni che si depositano nella storia del percorso testuale individuale, lo caratterizzano in modo inequivocabile e ne condizionano la prosecuzione (Colombo e Eugeni 1996, p. 102). In questo senso, l'ipertesto non è assimilabile al gioco dell'immanenza dialogica, ma al gioco in quanto interpretazione rappresentata che ho già affrontato in 3.2., Capitolo Secondo.



a-storico (e qui mi riferisco alle tematiche della futurologia, ma anche a quelle di un certo post-industrialismo), ma anche de-contestualizzato dalle dinamiche socio-culturali che sollecita e da cui è agita questa rete-ipertesto. Il significato della struttura aperta e senza limiti di espansione è pur sempre tassonomizzato dall'esigenza di una comunicazione comune, che nel suo spettro semantico più ampio può andare dall'universalismo linguistico e standardizzato di Wiener, alla semplice strutturazione di un'origine macerizzata che dall'*Erfahrung* si apre all'*Erlebnis*: in mezzo, ma anche sopra verso un desiderio di rappresentazione più che di dialogismo, si posiziona la grammatica del digitale.

La differenza fra rete e ipertesto, infatti, sta nella constatazione che quest'ultimo contiene anche gli elementi di una distanza referenziale che lo configurano proprio in quanto rappresentazione, mentre la prima aspira a essere la metafora che trascina sullo stesso suo piano la società nell'Età dell'Informazione: la distribuzione degli *hyperlinks* è un atto di indirizzo trascendente che viene determinato aprioristicamente laddove gli snodi e i nodi della rete appartengono a dinamiche di definizione maggiormente complesse. In questo senso trasfigurare l'ipertesto in una rappresentazione codificata diventa il meccanismo attraverso cui il carattere discorsivo intende contenere le dispersioni ossimore della rete, al fine di stabilizzarla: "Più selezioniamo il nostro ipertesto personale, sotto le condizioni di una struttura sociale connessa in rete e le espressioni culturali individualizzate, maggiori sono gli ostacoli per trovare un linguaggio comune e, di conseguenza, un significato comune. Questo spiega perché, oltre al meccanismo tradizionale per la condivisione di codici culturali, derivato dal semplice fatto di vivere insieme, nella cultura della virtualità reale la comunicazione dipende in larga misura dall'esistenza di protocolli di significato" (Castells 2001, p. 192). L'ipertesto così diventa la possibilità di recuperare attraverso un protocollo dettato dalla *proiezione* testuale (e quindi da un modello prestabilito) proprio quella quota di dispersione individuale che le sue dinamiche interne consentirebbero se non strutturate nella flessibilità orientata della grammatica del digitale.

Come nell'interfaccia l'occhio, inteso in quanto distanza sicura della mente dal suo oggetto attraverso la visione monodirezionale, può coprire il significato simulato del tatto attraverso la sua sublimazione nel dover essere identico invece che mimetico, così nell'ipertesto l'occhio della lettura proiettato nella testualità può incanalare il tatto verso una costruzione per addizione o le dinamiche di una scelta strutturata dalla distanza della rappresentazione. In entrambi i casi l'esperienza non si configura come dialogica ma come struttura oppositiva fra occhio e tatto culturalmente determinati attorno alla loro monoliticità, in una relazione gerarchica sempre a vantaggio del soggetto su un oggetto inerme.

Come ultimo elemento, vorrei proporre, in riferimento a quanto scritto da Castells sul rapporto problematico fra ipertesto personale e necessità di protocollo, il punto di vista di Pierre Lévy, che della confusione fra ipertesto e struttura sociale nella marca retorica della trasparenza ha fatto il centro del suo pensiero.

Le suggestioni ipertestuali delle teorie di Lévy cominciano fin dall'inizio del suo percorso di ricerca con la strutturazione insieme a Michel Authier di quelli che definisce (e registra come marchio protetto dal copyright...) *alberi di conoscenze*: la configurazione di questi alberi è decisamente orientata all'ossatura ipertestuale mediata in una pratica sociale di apprendimento. Lévy descrive in questo modo romantico cosa deve fare un albero di conoscenze: "Modi di apprendimento permanente e personalizzato via rete, orientamento dei 'discenti' in uno spazio del sapere fluttuante e detotalizzato, apprendimenti cooperativi, intelligenza collettiva all'interno di comunità virtuali, deregulation parziale delle modalità di riconoscimento dei saperi, gestione dinamica delle competenze in tempo reale... tutti questi processi sociali mettono in atto il nuovo rapporto con il sapere. Michel Authier e io abbiamo immaginato un dispositivo informatico in rete che tenda ad accompagnare, a integrare e a mettere positivamente in sinergia questi diversi processi. Gli alberi di conoscenze sono un metodo informatizzato per la gestione globale delle competenze nelle scuole, nelle imprese, negli uffici di collocamento, nelle comunità locali e nelle associazioni" (1997, p. 175). Come

si può notare, le dinamiche di un modello aperto, facilmente manipolabile e trattabile in chiave gestionale, nonché le tematiche della personalizzazione e della collettività, configurano gli stessi principi affermativi del linguaggio organizzato sulla misura ipertestuale: ciò che in più serpeggia è l'idea di conciliare l'inconciliabile, di costruire una dimensione comune del significato socio-culturale, attraverso un iperuranio della didattica, de-localizzato ma allo stesso tempo ri-localizzato sull'albero e le sue dinamiche. Il concetto di *intelligenza collettiva* rimanda a una cooperativa della pratica culturale trasfigurata nella materializzazione arborea di un mondo ideale in cui si dissolvono le individualità mentre allo stesso tempo se ne proclama la valorizzazione: "Che cos'è l'intelligenza collettiva? È un'intelligenza distribuita ovunque, continuamente valorizzata, coordinata in tempo reale, che porta a una mobilitazione effettiva delle competenze. Aggiungiamo alla nostra definizione questa precisazione indispensabile: il fondamento e il fine dell'intelligenza collettiva sono il riconoscimento e l'arricchimento reciproco delle persone, e non il culto di comunità feticizzate o ipostatizzate" (1994, p. 34).

Le comunità feticizzate non sono necessarie dal momento che è la comunicazione a diventare un feticcio dell'ombra motivata della trasparenza: questa dimensione distribuita e organizzata alla valorizzazione di se stessa più, in quanto sistema che come contenuti, è la cifra che determina la connessione fra albero di conoscenze e intelligenza collettiva: entrambi agiscono nello stesso orizzonte ossimoro di un continuo sdoppiamento di proiezioni speculari. La diffusione deve salvaguardare le persone e non configurare una comunità feticizzata, ma il collettivo è l'unica azione significante che consenta all'intelligenza di affermare i suoi alberi di arricchimento culturale e formazione trasversale. Proprio la dimensione dell'intelligenza sembra partecipare delle stesse difficoltà del rizoma e del nomadismo: si afferma come una dimensione astorica e trascendente, evocando la rappresentazione dove proclama l'apertura illimitata, strutturando una dissoluzione del momento individuale, o una sua sottomissione, dove ne afferma la definitiva ribalta.

L'ipertesto in questo senso sembra davvero configurarsi come il contenuto dell'intelligenza collettiva e la morfologia dell'albero di conoscenze, nella spirale di un preciso e referenziato contesto socio-culturale che chiede di proseguire l'utopia universalista dell'*homo communicans* wieneriano e affermare le strategie del carattere discorsivo.

Non a caso la figura idealtipica con cui Lévy intende riassumere il significato delle sue proiezioni è quella dell'*universale senza totalità*: il gioco retorico, in una beffarda contorsione sul proprio significato, intende rendere invisibile, trasparente, la grammatica del digitale che sottostà all'affermazioni di tutte le categorie più magiche evocate dalla sua apparizione. L'attenzione viene ricentrata sull'obiettivo di liberazione, fantasmaticizzando tutti i principi dell'organizzazione e della struttura che ne governano la pratica: l'universale senza totalità si configura come la falsa immanenza del carattere discorsivo, che in realtà è proprio l'affermazione trascendente delle proiezioni autoriali.

"A immagine e somiglianza della cybercultura, gli alberi di conoscenze propongono un approccio universale (lo stesso dispositivo virtualmente utilizzabile ovunque e che consente tutte le forme di coordinamento, tutti gli spostamenti, i passaggi e i percorsi immaginabili), ma senza la totalizzazione poiché la natura, l'organizzazione e il valore delle conoscenze non sono fissi e restano sotto il controllo delle diverse comunità" (Lévy 1997, p. 180): nel pensiero di Lévy le dinamiche sommerse che strutturano la grammatica dell'ipertesto incontrano la loro ansia di materializzazione nelle dinamiche socio-culturali, secondo movimenti che nascondono origini autoriali, obiettivi e organizzazioni dietro l'ombra motivata della trasparenza.

L'universalità senza totalizzazione è la facciata distante della rappresentazione organizzata per controllare, tramite il gioco referenziale delle proiezioni, ogni bordo, ogni allargamento, ogni limite illimitato.

## 2.4. Il principio ordinatore dell'indicizzazione e del motore di ricerca.

Se l'ipertesto enfatizza i principi della modularità e della variabilità grammaticalizzandoli nella proiezione, e l'interfaccia organizza attraverso la prospettiva l'assunzione di modularità e transcodifica come principi privilegiati della sua azione significativa, il *database* si configura come la più esteriore materializzazione dell'ossimoro digitale nella sua generale interezza, ordinandolo nella propria grammatica attraverso la trasparenza.

La logica dell'indicizzazione e dei motori di ricerca è la trasfigurazione del linguaggio digitale nella morfologia di un materiale trattabile, funzionale, gestionale e ordinatore oltre che ordinato, e costituisce anche la possibilità di trasformare i nodi della rete in snodi di orientamento tali da affermare dinamiche di potere: come se non bastasse, questa logica tende ad assumere su di sé le esperienze linguistiche e socio-culturali sia dell'interfaccia che dell'ipertesto, subordinandole al raggiungimento della propria funzionalità.

Di tutte le configurazioni che può assumere il linguaggio digitale, insomma, quella del database è la configurazione-limite, una forma che agisce sulla soglia esterna del carattere discorsivo e su quella interna della grammatica: ma soprattutto il database è uno dei soggetti digitali, motivati nell'ombra, che aspira a definirsi come *rappresentazione totale*, e affermare i principi che lo strutturano come esperienza di questa rappresentazione. Il database è sia proiezione che prospettiva, nel senso che intende *presentarsi* come *weltanschauung* della cultura digitale. L'indicizzazione diventa il luogo critico in cui si concentrano le dinamiche di potere esclusivo/inclusivo e il motore di ricerca ne configura la loro gerarchia, trasferendo nella logica sequenziale dell'indice strutturato il potere multilineare del database. Da un punto di vista tecnico, infatti, il database di per sé non necessariamente deve assumere una conformazione gerarchicamente strutturata, ma nel momento in cui una determinata interfaccia viene progettata per il suo utilizzo, attraverso la materializzazione del codice ipertestuale che ne diviene lo strumento funzionale e finzionale, il principio della rappresentazione come forma di potere viene duplicato fino a volersi configurare come orizzonte significativa della totalità: la percezione non diviene mimetica, ma mediata dalla distanza referenziale, per di più organizzata secondo un codice normativo tale da potersi affermare come strategia delle marche retoriche del carattere discorsivo oltre che apoteosi della propria fantasmizzazione nella trasparenza, fino a dissolversi nella riproduzione gerarchica e universalizzata in un senso decisamente totalizzante e olistico del rapporto fra un soggetto dell'azione e un oggetto passivo che la subisce. L'aggravante è che proprio per la sua trasparenza, nel database le dinamiche di potere emergono e si affermano senza che vi sia una chiara determinazione di quali figure ricoprano questi due ruoli così marcatamente definiti di soggetto e oggetto.

Il risultato fatale, può essere l'affermazione ancora più determinata delle problematiche legate al potere della rappresentazione in quanto *narrazione*.

Manovich individua nel principio di variabilità legato alla possibilità di interfacce diverse per lo stesso database il punto criticamente scisso in cui il potere della narrazione può strutturarsi: l'opera storicamente determinata prima dell'avvento del digitale era costituita da un'unità fra contenuto e interfaccia, dal momento che permanevano sullo stesso supporto; nella contemporaneità, invece, l'interfaccia può staccarsi dal supporto dell'opera, configurandosi in maniera autonoma rispetto al suo contenuto e allo stesso tempo aprendo lo spazio a una distanza in cui si può infiltrare un tipo di narrazione magari non lineare ma pur sempre strutturato. A un primo sguardo, infatti, il database sembrerebbe in sé opposto alla narrazione, per come la si intende riferita alla rappresentazione lineare di un autore: le sue dinamiche interne non sono improntate a traiettorie ordinate fra una causa e un effetto, semmai possono essere strutturate ad albero, comunque non in modo ordinato. Ma il fatto che poi intervenga il livello dell'interfaccia, e quindi di una certa identità impressa sul database, trasfigura gli elementi in gioco. Riferendosi a questa scissione fra interfaccia e database,

Manovich afferma che: “Questa formulazione colloca la contrapposizione fra database e narrativa in una prospettiva nuova, e ridefinisce così il nostro concetto di narrativa. L’utente della narrazione attraversa un database seguendo i link secondo il percorso definito dal creatore del database. Una narrazione interattiva (che potremmo definire *ipernarrazione* in analogia con l’ipertesto) si può quindi intendere come la sommatoria di più traiettorie che attraversano un database. Una narrazione lineare tradizionale è solo una delle tante traiettorie possibili, cioè una scelta particolare effettuata all’interno di una ipernarrazione. (...) Questo cambiamento ‘tecnico’, o ‘materiale’, nella definizione di narrazione, sta a significare che una sequenza arbitraria di dati prelevati da un database è una narrazione” (2001, p. 283).

Secondo Manovich, cioè, il sistema delle narrazioni viene configurato come un ventaglio di possibilità multilineari, che talvolta può assumere i connotati dell’organizzazione lineare a seconda di come viene riappropriato da parte dell’autore dell’interfaccia (che ne seleziona il percorso attraverso il link) ma anche da parte dell’utente che costruisce la propria traiettoria dinamica. In questo senso la narrazione interviene a un livello successivo al database e secondo dinamiche variabili distribuite per tutte le possibili configurazioni che possono essere sollecitate dalla sua lettura o dal suo inquadramento all’interno dell’interfaccia. L’ipernarrazione conterrebbe cioè molte delle dimensioni problematiche che si schiudono nell’ipertesto, inserendo un livello ulteriore di separazione in quella zona liminale che si crea fra database e interfaccia: la narrazione diventa potenzialmente ripetibile sistematicamente e allo stesso tempo variabile secondo principi di scala o di scelta personale (e la differenza fra queste due specificazioni è notevole).

Ciò che è un po’ assente nell’ottica di Manovich è un’analisi critica di come è costruito il database non solo nella sua fruizione, ma nella sua più intima composizione: è trascurato, cioè, il principio di indicizzazione che instaura un livello di rappresentazione e narrazione prima ancora, a mio avviso, che intervengano le strategie discorsive dell’interfaccia; per dirla meglio, non è convincente l’esclusiva localizzazione della narrazione nel montaggio e non nella scelta delle inquadrature, per usare un linguaggio cinematografico caro a Manovich e coerente con il suo taglio interpretativo dei linguaggi dei nuovi media<sup>16</sup>. Nel meccanismo dell’indicizzazione, invece, è già contenuta una quota di narrazione e non solo lungo l’asse di inclusione-esclusione (che quasi tutte le teorie su rete e potere riportano come panorama unico di significato socio-culturale), ma soprattutto attraverso le modalità in cui il dato “reale” viene indicizzato e quindi trasformato, trasfigurato, nel dato da catalogare nel database; attraverso le modalità in cui viene morfologicamente trasferito da un punto all’altro nella variabilità di questa distanza; attraverso le modalità, in ultima istanza, in cui subisce le dinamiche di un processo di rappresentazione direttamente orientato dalle marche retoriche del carattere discorsivo. Queste modalità costituiscono il modello significante con cui la narrazione si riappropria del database prima ancora che intervenga il livello dell’interfaccia.

Nei sogni malinconicamente affascinati dalle ombre motivate, il dato inserito dovrebbe configurarsi come l’incrocio senza dispersione di informazione e conoscenza (si può fare riferimento agli alberi di Lévy, o alle teorie di Bell e sulla sua scia di Negroponte ed alcuni futurologi, come all’anti-entropia di Wiener), ma il database non è un oggetto culturale passivo e puro, bensì un soggetto dotato di un proprio linguaggio e di una propria grammatica, che si sdoppiano nell’incontro con l’interfaccia, e che già in partenza configurano un’incidenza nel processo di trasferimento e di transcodifica: la simulazione con

---

<sup>16</sup> “Perché i nuovi media insistono su una sequenzialità simile a quella del linguaggio? La mia ipotesi è che seguono l’ordine semiologico predominante del Novecento, quello del cinema. (...) Il cinema ha sostituito tutte le altre narrative con una narrazione sequenziale, una linea di montaggio in cui le inquadrature appaiono sullo schermo una dopo l’altra. Per molti secoli, ha dominato la cultura visiva europea, una narrazione spazializzata in cui tutte le immagini appaiono simultaneamente; nel Novecento, invece, questo modello è stato confinato nelle forme culturali ‘secondarie’, come i fumetti o le illustrazioni tecniche” (Manovich 2001, p. 289). Se è forse eccessivo parlare di un monismo del cinema per Manovich, non si può fare a meno di sottolineare come, saturato da questa prospettiva, il suo sguardo critico sottovaluti l’influenza della scrittura anche all’interno del linguaggio cinematografico.

il suo principio-ombra della trasparenza è sempre pronta ad affiancare questa incidenza, trasferendola dal piano dell'ossimoro instabile a quella della marca retorica isomorfa e ipostatizzata.

In questo senso il problema degli indici in quanto dati raccolti, cioè *record* del database, diventa proprio un problema il più classicamente antropologico: non si tratta più semplicemente di informazioni, come pretenderebbe il desiderio di olismo-trasparente proprio dell'utopia cibernetica, ma di vere e proprie *collezioni etnografiche*. L'indicizzazione è un modo etnografico di collezionare realtà esattamente come l'etnografia nella sua storia si è lasciata andare al collezionismo di arte e culture: questo modo è etnografico perché si configura su un piano di aderenza con il dato che intende raccogliere, allo stesso tempo è un collezionismo perché decontestualizza pezzi di significato socio-culturale, impossessandosene e ricontestualizzandole attraverso le catene della simulazione e della trasparenza. Solo a uno sguardo poco attento questo potrebbe sembrare il percorso di ogni realtà mediata: c'è, è chiaro, una certa quota di continuità endemicamente ascrivibile all'intima essenza dell'ossimoro digitale, ma le dinamiche messe in gioco sono maggiormente complesse, perché mai come nella grammatica digitale questo movimento di decontestualizzazione e ricontestualizzazione si configura così orientato a un tipo di narrazione e di esperienza multilineari.

Il che non vuol dire, come dice giustamente Manovich, che non possano costruirsi narrazioni lineari e sequenziali, o che persino quelle multilineari non si configurino come narrazioni slittate ma comunque ordinate nella distanza trasparente della rappresentazione indotta. Tuttavia, la specificità del digitale è proprio in questo, anche quando l'ossimoro è congelato e stabilizzato nelle marche retoriche, di evocare, almeno, la polifonia e il dialogismo, l'esperienza altra e l'immanentismo ludico con l'alterità attraverso l'alterità: e la possibilità di trasfigurare l'occhio della rappresentazione in un organo tattile sull'esperienza digitale, un tatto toccato dall'alterità.

Per tornare al database come collezione etnografica, essa può dirsi digitale (per il linguaggio grammaticalizzato che utilizza come principio discriminante), ma anche *del* digitale, giacché si configura anche come testimonianza del proprio auto-offrirsi in quanto oggetto di collezione (del carattere discorsivo). La collezione, una volta organizzata come possesso della trasparenza, può manifestarsi come mostra o esposizione museografica attraverso l'interfaccia. Come scrive James Clifford riguardo al rapporto fra collezioni, oggetti e musei: "Il collezionista scopre, acquista, salva gli oggetti. Il mondo oggettivo è dato, non prodotto e così i rapporti storici di potere insiti nel processo di acquisizione risultano occultati. La *costruzione* del significato nella classificazioni e nelle esposizioni museali viene mistificata come *rappresentazione* adeguata. Il tempo e l'ordine della collezione cancellano il concreto lavoro sociale del suo farsi" (1987, p. 254). Il discorso può essere tranquillamente traslato alle dinamiche sollecitate dall'indicizzazione digitale. L'ordine temporale che nell'esposizione museale occulta tanto il processo di acquisizione dell'oggetto da collezionare, quanto il suo concreto farsi sociale, cioè la sua biografia, corrisponde alla doppia organizzazione presente nel database che è quella della raccolta dei dati come indici e della loro presentazione nel quadro di un'interfaccia ordinatrice. Naturalmente, al primo livello si configura un problema di autenticità, anche qui sdoppiato: c'è l'autenticità che deve essere costruito attraverso il linguaggio del database (e quindi l'autenticità che il dato possiede per l'essere raccolto in un database), ma anche l'autenticità della simulazione come rappresentazione totale del reale (tanto più il digitale è trasparente, quanto più la simulazione viene sottomessa al principio di realtà). Se per Clifford, però, nelle collezioni etnografiche "L'autenticità (...) si produce staccando gli oggetti e le consuetudini dalla loro concreta situazione storica: un-presente-che-va-facendosi-futuro" (p. 263), nel collezionismo etnografico digitale questa categoria dell'autenticità, pur essendo prodotta nel movimento della decontestualizzazione socio-culturale, si configura non solo in un presente futuribile, ma

anche in un futuro presentato secondo le logiche previsionali della futurologia legate come sempre alla simulazione.

Sfuggendo a una collocazione in senso totale, anche all'auto-collocazione che ne rappresenterebbe uno dei principi attraverso cui trasfigurarsi sull'immanenza dialogica, l'oggetto collezionato attraverso l'indicizzazione viene preso in mezzo alle insidiose dimensioni dell'oblio e della memoria. La sua indicizzazione si sviluppa sul dover-essere indicizzato per salvaguardarne la memoria (la digitalizzazione dei dati viene utilizzata preminentemente per questo scopo), ma la memoria in questione non è e non può essere neutra: è una delle strategie del carattere discorsivo il voler associare l'autenticità alla memoria, confondendo le dimensioni dell'*Erlebnis* e dell'*Erfahrung*. In questo caso la memoria diventa la prospettiva imposta entro cui inquadrare l'oggetto digitale indicizzato, una prospettiva che non fa altro, in realtà, che riproporre una certa astoricità del soggetto trasferito e assolutizzato nell'indicizzazione. Il sogno segreto della grammatica del digitale attraverso il database sarebbe quindi quello di assolutizzare la totalità della realtà in indici trattabili e ordinabili in un'interfaccia di gestione che ricostruisse una *Erfahrung* universale e virtuale: la strategia del carattere discorsivo di superare il limite dell'illimitato per porsi come unico orizzonte esperienziale del digitale.

Ma questa *Erfahrung* eventualmente ricomposta avrebbe ben poco a che vedere con l'autenticità mediata dalla storia dell'esperienza storicamente disgregata e mai più ricomposta con l'apparizione dell'*Erlebnis*: questa *Erfahrung* si configurerebbe come una categoria vuota, astoricamente determinata e pronta a essere innestata sulle prime dinamiche di potere narrativo che si offrissero al soggetto dell'azione: un'esperienza totale della rappresentazione per la rappresentazione totale dell'esperienza.

La narrazione ritornerebbe a essere una grande narrazione ideologica, in un'epoca in cui potrebbe saturare qualsiasi porzione delle dinamiche socio-culturali.

All'altro capo, così, della sequenza che parte dall'indicizzazione e trapassa per il database, c'è il motore di ricerca: in questa materializzazione della grammatica del digitale si muovono con grande vigore i principi dell'automazione e della rappresentazione numerica. Ho già sottolineato come questi principi siano i più manipolabili rispetto alle sensibilità del carattere discorsivo: il motore di ricerca in effetti è un traduttore di operazioni strutturate e predeterminate che sfrutta appieno il criterio della trasparenza come morfologia del suo funzionamento. Solo chi è dotato di una certa sensibilità prima di cliccare si chiede perché e per come se digita più volte una stessa parola da ricercare su Google, i primi risultati rimandano sempre agli stessi link: la trasparenza funziona. A dire il vero, le strategie di ricerca che, diventano sempre più una modalità di ricostruzione fittizia dell'esperienza autentica, fittizia soprattutto perché non casuale ma socio-culturalmente predeterminata, non sono poi così automatiche, malgrado o forse proprio grazie al loro desiderio ossimoro: questo desiderio infatti si divide nella volontà di orientare la ricerca, ma allo stesso tempo di mappare e poter rappresentare la totalità della materia digitalizzata. Google (così come quasi la totalità dei motori di ricerca) presenta i risultati di una ricerca in maniera sequenziale indicizzata (così da invitare l'utente a selezionare le prime voci evidenziate), ma allo stesso tempo ci tiene a precisare il numero sterminato di pagine in cui ha trovato un riferimento, come a dire che dietro il suggerimento c'è comunque l'autenticità determinata dalla copertura totale. L'aspetto fondamentale è che proprio questo orientamento impedisce la mappa totalizzante. Come scrive Barabási: "In realtà non sempre si può passare da una pagina all'altra. Partendo da una pagina qualsiasi, possiamo raggiungere solo il 24 per cento di tutti i documenti del Web. Il resto ci rimane invisibile, impossibile da raggiungere navigando. Questo succede perché a causa di svariate ragioni tecniche, i link del Web sono orientati. In altre parole lungo un determinato URL si può viaggiare in una sola direzione" (2004, p. 177). Questa porzione di invisibilità della rete, dovuta all'ossimoro digitale del database è la stessa trasparenza invocata dall'ombra motivata, che si ritorce contro la propria volontà di affermazione in quanto marca

retorica: una dimostrazione in più, se ce ne fosse bisogno, che l'ossimoro resta sempre la figura dominante della cultura digitale.

Presi dall'impossibilità di percorrere tutta la rete attraverso i link, i bot, cioè i software automatici che i motori di ricerca sfruttano per mappare la rete, non riescono a coprirne tutte le dimensioni: questo vuol dire, però, che anche la rete può assumere una configurazione topologica se incrociata con questo principio di invisibilità. Barabàsi riporta uno studio compiuto da Alta Vista (una altro noto motore di ricerca) nel 1999: ne risulta un'immagine della rete *non omogenea*, ma anzi suddivisa in quattro continenti.

- 1) il primo continente è costituito da un nucleo forte delle pagine Web più affermate che sono collegate fra loro: questo nucleo di solito viene definito *corpo centrale*. Scrive Barabàsi che: "Il suo tratto distintivo è la facilità di navigazione, perché è sempre possibile passare da un documento all'altro" (p. 178), anche se a volte il percorso non è diretto.
- 2) Il secondo viene definito come *in*, dal momento che è più o meno della stessa grandezza del corpo centrale e offre un ventaglio di documenti che consentono di raggiungerlo ma non di tornare indietro. La navigazione si struttura verso un'unica direzione che converge verso il *corpo centrale*.
- 3) Il terzo continente può essere chiamato *out*, e presenta le stesse caratteristiche del continente *in* solo che il percorso a senso unico si percorre nella direzione inversa: può essere raggiunta dal *corpo centrale*, ma non si può poi farvi ritorno.
- 4) Infine, scrive Barabàsi "Il quarto continente è fatto di tentacoli e isole separati, gruppi di pagine connessi fra loro ma non raggiungibili dal corpo centrale" (p. 179). Secondo i dati raccolti, in questo continente risiederebbe un quarto dei documenti totali contenuti nella rete.

L'immagine che fuoriesce da questa topologia della rete ci restituisce delle dinamiche meno certe da parte di indicizzazione e ricerca attraverso il database: la persistenza dell'ossimoro impedisce al carattere discorsivo di stabilizzare nell'isomorfismo delle sue marche retoriche questa regione della grammatica del digitale.

Tuttavia molte problematiche narrative persistono, all'interno di un quadro complessivo che tende alla rappresentazione totale.

Scrivi Clifford: "A un livello più profondo, piuttosto che limitarci ad afferrare gli oggetti come segni culturali e icone artistiche (...), potremmo restituire loro (...) lo status perduto di feticci: non esemplari di un 'feticismo' deviante o esotico, ma i nostri propri feticci. Questa tattica, necessariamente personale, conferirebbe alle cose nelle collezioni il potere di catturare la libido e non soltanto la capacità di istruire o informare" (1987, p. 265). L'etnografia critica deve sollecitare questa rotazione nella grammatica del digitale, trasfigurando in propri feticci dialogici, il feticismo totalizzante e esotico che vuole intraprendere il carattere discorsivo: per renderlo possibile non è solo la ricerca a doversi feticizzare, ma anche il digitale stesso, oltre la sua grammatica, verso una specificità soggettiva sul piano dell'immanenza dialogica.

A conti fatti, per trasfigurare interfaccia, ipertesto e database in feticci dell'esperienza digitale come alterità, è ancora necessario un po' dell'oblio, della reificazione della *Erlebnis*.

## 2.5. Internet, poteri e grammatica del digitale.

Dovrebbe essere abbastanza chiaro che, oltre alla problematicità delle loro teorie, Deleuze e Guattari hanno veramente ben poco a che vedere con la cultura digitale, con le caratteristiche del suo linguaggio, con i suoi ossimori e le sue pratiche sociali, nonostante il carattere discorsivo tenda ad assimilarli su di sé, al fine di incantare con il suo fascino

malinconico utenti, ricercatori e tecnologie. Forse le idee di Deleuze e Guattari sono del tutto filosofiche, nel senso più drammaticamente algido di questo termine e cioè inapplicabili al contesto storico-sociale (non mediate, direbbe Adorno), ma non è questo il punto: il punto è che l'etnografia critica le deve far ruotare scardinandole in quanto cardini della strategia delle marche retoriche per l'affermazione del desiderio di illimitato del carattere discorsivo; il punto è evidenziare come queste idee si siano installate nella costellazione più stereotipa sulle tematiche della società nell'Età dell'Informazione, identificandone i processi di fruizione, di produzione e di ricerca; il punto è smontare il patto diabolico che la rete, nel suo movimento più totalizzante, stringe con il rizoma e il nomadismo per allungare le proprie ombre motivate.

L'aver evidenziato con determinazione le dinamiche materiali attraverso cui l'ossimoro digitale viene organizzato e ordinato in grammatica, dovrebbe aver definitivamente *terminato* questo punto.

Ma l'etnografia è critica, e limitarsi a una tale constatazione vorrebbe dire fermare la rotazione proprio *su un certo punto*, seppur terminato, invece di farla slittare verso le zone problematiche dell'esperienza e del dialogismo. Le dinamiche di potere sollecitate dal connubio fra carattere discorsivo e grammatica del digitale non si limitano al fascino malinconico delle ombre motivate: quella semmai è una certa loro *rappresentazione-facciata*. Le ombre sono appunto motivate da precise connessioni che possono configurare il cronotopo etnografico come un luogo di conflitto fra poteri multilineari piuttosto che dimensione dell'immanenza dialogica.

Scott Lash scrive: "Power has changed. It has become itself informational. Power itself is discontinuous, mosaic and nomadic. It lies no longer in discourse but in the much shorter and more transient bits and fragments of information" (2001, p. 189). Il punto di vista di Lash è sempre orientato a una visione leggermente proiettata verso una completa affermazione dell'immanenza dialogica che ancora, a mio avviso, non si è potuta verificare nella realtà del contesto storico-sociale. Tuttavia avverto le stesse difficoltà nel caratterizzare una dinamica di potere esclusivamente lineare o discorsiva: tutti gli sforzi compiuti per definire quella sorta di cronotopo organico e ossimoro, tendente alla totalizzazione e trasversale sia alle dimensioni sociali, storiche e culturali, sia ai linguaggi e alle pratiche di significazione, che ho chiamato carattere discorsivo, vanno in questa direzione dopo tutto<sup>17</sup>. Sono anche convinto che le traiettorie su cui si sviluppa questo potere siano meno sequenziali e più frammentate, non localizzabili ma comunque individuabili mediante l'etnografia critica (e quindi non propriamente nomadiche, come sostiene Lash in un'ottica deleuziana alla rovescia).

Dire che il potere non segue più dinamiche lineari ma molteplici, non vuol dire che non si possa sviluppare in altezza e cercare di tirarsi sul fuori o da fuori.

E', quindi, proprio nella grammatica del digitale, intesa come strategia di soluzione in senso narrativo dell'ossimoro della cultura digitale, che va posizionata la ricerca di questo potere multilinare: la sua morfologia potrà essere pure moltiplicata, frammentata, non-lineare, ma l'obiettivo strategico rimane pur sempre quello di ripristinare una distanza della rappresentazione totalizzante, nascondendola dietro la trasparenza della simulazione. E' proprio la trasparenza il grimaldello su cui fa leva questa dinamica, una trasparenza che non ha nulla in comune con l'immanenza dialogica dello scarto, al contrario agisce sulle narrative ipostatizzanti della prospettiva e della proiezione.

E pensare che, a conferma della capacità espansiva dell'ossimoro, la trasparenza viene considerata il punto di svolta per una società nuova, più giusta e più libera, a partire da Wiener, fino ad arrivare a Lévy. Breton, che intende dimostrare come Internet nasca e si produca su una concezione della comunicazione improntata a un senso di religiosità nemmeno troppo sublimata, parla apertamente di culto della rete ispirato a un ideale di trasparenza: "L'ideale di trasparenza costituisce in qualche modo la visione cosmologica del nuovo culto" (2000, p. 56). Breton segue questo percorso dell'ideale nella convinzione – fondamentalmente

---

<sup>17</sup> E in una critica, appunto, della teoria del discorso di Foucault.



condivisibile – che contribuisca a creare principi di esclusione più che la liberazione di un sentire comunitario orizzontale. Si viene, cioè, a creare uno schema dualistico e oppositivo fra una trasparenza collegata ad alcuni termini-chiave come democrazia, comunità, cooperazione, evoluto, pubblico, standard, funzionalità, e un’opacità connessa invece a termini come potere, segreto, distanza, leggi, individualizzazione linguistica, privato, burocrazia...: ma la dicotomia non fa altro che riprodurre la logica che intenderebbe combattere, configurandosi innanzitutto proprio come elemento di una esclusività rispetto a ciò che non è trasparente, e in secondo luogo confinando la diversità e la differenza a una probabilità statistica della standardizzazione. L’ideale di Wiener è servito; la rete, come al solito, fornisce il modello e la giustificazione a posteriori: “Internet si presenta così come lo strumento che permette di lottare contro l’opacità, antivalore di questo universo” (p. 60).

Che Internet rappresenti una sorta di eldorado iperuranico, in cui si potrebbe realizzare una società migliore e più libera, è tematica arcinota e regola cui paiono non poter sfuggire nemmeno quelli più criticamente intelligenti<sup>18</sup>: ma se si trasferisce la questione della trasparenza in una rotazione più veloce sulle dinamiche socio-culturali del codice e della sua strutturazione, le cose si fanno più complicate. È mia convinzione che non sia più sufficiente parlare di un potere non-lineare, ma che sia necessario cercare di contestualizzarlo all’interno delle strategie del carattere discorsivo: il semplice *fuori/dentro* che suggerisce una concezione del potere limitata alla sua linea di propagazione (anche nel momento in cui questa dovesse essere spezzata e distribuita su trame disperse), non può esaurire una teoria del potere nella società nell’*Information Age*. Costringere lo sguardo critico su questo *motivo*, vuol dire farsi un po’ contagiare da questo ideale di trasparenza che provoca tanto scompiglio nell’età dell’informazione e nella cultura digitale; vuol dire non accorgersi delle caratteristiche degli elementi coinvolti in questo gioco; vuol dire, in definitiva, cercare solo di far scivolare una vecchia teoria sul piano della rete, quindi riproporre una dialettica che facilmente ricomponga i dualismi che la strutturano e aiutare, così, il potere ad agire non solo indisturbato ma perpetrato nell’ombra della trasparenza.

Certo l’atteggiamento di chi individua nel motivo della *coniunzione* la zona di conflitto fra poteri antagonisti, sotto un certo aspetto è pure comprensibile: una volta che la configurazione del mutamento sociale sembra strutturarsi esclusivamente per flussi all’interno di un panorama diffuso e immanente, sembra logico pensare che l’essere *e*, quindi vicino, il +1, dei soggetti di questi flussi costituisca un principio di vantaggio rispetto a chi è *non*, l’escluso che resta, magari, ancorato ai luoghi strutturati dal tempo, alle tecnologie che non favoriscono la logica a rete: può darsi che una certa gerarchia socio-culturale si costruisca anche così, sul piano di una scissione di chi partecipa ad una determinata logica dominante dei modi di produzione legati alle nuove tecnologie, e chi invece ne resta marginalizzato, impedito nel suo ingresso nel flusso senza tempo, costretto alla densità e all’opacità del luogo dimenticato, un soggetto trasparente fantasmaticizzato dall’impossibilità, sia da parte sua che da parte della rete, che le sue zone di significato sociale siano coperte dalle dinamiche dell’*Information Age*. Può darsi anche che questa dinamica di esclusione/inclusione della coniunzione configuri un altro tipo di gerarchia anche dentro la rete, valorizzando alcuni nodi a scapito di altri spinti sempre di più verso l’esterno, recidendo alcune sue trame, ingigantendo alcuni nodi fino a farne degli snodi attraverso cui diventa necessario e obbligatorio passare per poter sopravvivere comunicativamente. Ma io credo che questi aspetti, pur nella loro importanza e validità, proprio perché così impostati su una questione dicotomica fra l’essere connesso e il non esserlo, tendano un po’ a essere enfatizzati all’interno del carattere discorsivo stesso come sua strategie per nascondere le questioni altrettanto importanti riguardanti proprio il principio della trasparenza: il rischio è quello di

---

<sup>18</sup> La coesistenza pacifica di vari interessi e culture nella Rete ha assunto la forma del World Wide Web (www), una rete flessibile di reti all’interno di Internet dove istituzioni, imprese, associazioni e singoli individui creano i propri siti, sulla cui base qualsiasi persona con accesso a Internet ha la possibilità di produrre la propria homepage, fatta di un collage variabile di testo e immagine” (Castells 1996, p. 408)

concentrare lo sguardo critico su una visione esclusivamente sociale, e trascurare quali intrecci siano sollecitati in realtà dal sociale e dal culturale in quanto dimensioni costitutive della società nell'Età dell'Informazione.

Se si configura questa operazione appare immediatamente evidente che non può essere solo il motivo della congiunzione (ancora a rischio di una deriva dialettica, totalmente estranea all'interpretazione sociologica e antropologica del contesto storico-sociale della contemporaneità legato alle nuove tecnologie) a strutturare le dinamiche di potere multilinare, ma, ben più nascostamente e quindi drammaticamente, quella dell'affermazioni di *modelli* precisi e ben delineati all'interno della comunicazione digitale, modelli come modalità di azioni strutturate e strutturanti, modelli come tipologie predeterminate e imposte, modelli dell'isomorfismo e dell'ipostatizzazione identitaria, tutto quello che, insomma, ho cercato di evocare parlando del carattere discorsivo, delle marche retoriche, dell'esperienza (anche questa a volte strutturata come esperienza-modello), dell'incrocio triadico fra rete, informazione e simulazione, del fascino malinconico delle ombre motivate, della grammatica del digitale...

I modelli si configurano come costrizioni alla stabilizzazione identitaria-stereotipizzata dell'ossimoro della cultura digitale: sono modelli come elementi che agiscono nella trasparenza, e che proprio per questo sono nascosti a chi trascura di valutare nelle proprie ricerche le dinamiche impresse dalla grammatica del digitale e dai dover-essere della simulazione.

Nel carattere discorsivo possono essere certo assimilati alle marche retoriche.

Per fare degli esempi, posso citare brevemente due aspetti che raccolgono l'attenzione di ricercatori, studiosi, utenti e produttori della cultura digitale, problematizzandone l'ottica che di solito viene prescelta e che riguarda appunto il motivo della congiunzione: questi due aspetti sono l'etica hacker e il digital divide.

- *Etica Hacker*. Di etica hacker parla Pekka Himanen (2001) nel tentativo di dimostrare come i principi guida e i manifesti dell'hackeraggio<sup>19</sup>, costituiscano, all'interno dell'informazionalismo<sup>20</sup>, una forma antagonista e alternativa rispetto all'ancora imperante spirito del capitalismo improntato all'etica protestante: "La radicalità dell'hacking consiste nella proposta di uno spirito alternativo alla network society – uno spirito che mette finalmente in dubbio l'etica protestante dominante. E questa è l'unica occasione in cui gli hacker diventano veramente dei cracker: perché stanno tentando di forzare il lucchetto della gabbia di ferro" (p. 21). Secondo Himanen questa forzatura della gabbia avverrebbe come contrapposizione etica, cioè, nella strutturazione di un sistema di valori che prende uno per uno quelli del capitalismo-protestante e li rovescia: se nell'etica protestante i valori guida sono sette (denaro, lavoro, ottimizzazione, flessibilità, stabilità, determinazione e quantificazione dei risultati), altrettanti devono essere i valori che contrappongono gli hacker, secondo un imprinting che mirerebbe a mescolare un insieme di appassionato liberalismo etico. Questi valori sono, appunto, la *passione* che li spinge a coniugare occupazione e divertimento e la *libertà* di non seguire gli schemi socialmente imposti, che insieme orientano la loro etica del lavoro; il *valore sociale* e l'*apertura* strutturano la loro etica del denaro: l'apertura in particolare designa la volontà di condivisione delle loro scoperte e del loro lavoro ai fini di una loro redistribuzione sul piano del valore sociale; la *netica*, conseguente a queste due prime etiche, delinea il comportamento da tenere rispetto all'attitudine nei confronti del network, ed è organizzata dai valori dell'*attività* e della *responsabilità*; mentre il settimo valore, quello che Himanen arriva a tratteggiare come il valore che una volta

<sup>19</sup> Per una storia del movimento hacker cfr. Levy 1984

<sup>20</sup> Himanen struttura le sue teorie sugli hacker in un quadro concettuale fortemente caratterizzato nella visione generale d'insieme dalle teorie di Manuel Castells.

raggiunto crea il maggior rispetto nella comunità hacker, è quello della *creatività*. Questo ettagono un po' forzato di Himanen costituisce il perimetro di una comunità che attraverso la costituzione della propria etica intende confliggere con il sistema, standone dentro ma allo stesso tempo fuori. L'ettagono hacker strutturato attorno al motivo della congiunzione diventa così una sorta di enclave di rete in cui la logica dualistica e dicotomica fondamentalmente riconosciuta come principio di potere, viene fatta ruotare per riportarla al punto di una sua configurazione dialettica: la perimetrata comunità hacker e la rete organizzata come potere sembrano in lotta ma riproducono lo stesso principio organizzativo. E' lo stesso principio di *autoesclusione inclusiva* affermato nel concetto di T.A.Z. da Hakim Bey (1985), che al di là della bellezza dell'immagine evocata<sup>21</sup>, contribuisce a rinchiudersi in una nostalgia dello sguardo anarco-romantico, lasciando indisturbato, anzi confermando il potere che intenderebbe scardinare. Localizzare esclusivamente le dinamiche di potere nel potere della congiunzione comporta questo rischio, e nasconde la realtà che il codice, per quanto possa essere *liberato*, non può essere *libero*, nel senso che contiene pur sempre una quota di modelli ascrivibile all'essere endemicamente ossimoro del linguaggio digitale.

- *Digital Divide*. La questione del digital divide è anche più complessa rispetto a quella dell'etica hacker, dal momento che appare per definizione maggiormente orientata al trattamento critico in funzione del motivo della congiunzione. In questo senso uno degli autori che mostra la migliore sensibilità per uscire da questo orizzonte integrandolo in altre prospettive è proprio Castells, che, mentre su alcuni punti conserva determinate durezza analitiche, su questo aspetto sviluppa una teoria del divario digitale non strutturata sulle semplici dinamiche dell'inclusione e dell'esclusione, ma più criticamente vicina alla mia idea, e cioè all'evidenza etnografica di una strategia ipostatizzante dei modelli della rappresentazione che il digitale irrigidito nelle marche retoriche veicola: "La differenza fra coloro che hanno Internet e coloro che non ce l'hanno aggiunge un'altra spaccatura cruciale alle fonti di disuguaglianza ed esclusione sociale, in una complessa interazione che sembra accrescere il gap tra la promessa dell'Età dell'Informazione e la sua realtà senza speranza per molte persone del mondo. Tuttavia, la evidente semplicità della questione si complica a un esame più accurato. È vero che gli individui e i paesi diventano emarginati perché non sono connessi alle reti basate su Internet? O, piuttosto, è a causa della loro connessione che diventano dipendenti da economie e culture nelle quali hanno poche possibilità di trovare la loro via di benessere materiale e identità culturale?" (2001, p. 231). Il punto è che quand'anche gli "esclusi" venissero connessi si troverebbero a operare in un regime di grammatica del digitale che possa configurarsi come strutturazione di modelli imposti entro cui doversi forzatamente collocare. Questo aspetto non può non riportare alla ribalta il problema delle narrazioni legato al database come collezione etnografica digitale: le modalità attraverso cui gli esclusi si trovano a dover essere rappresentati una volta passati per l'interfaccia della rete, costituiscono le declinazioni secondo cui il digital divide non configura se stesso in quanto semplice potere dell'esclusione, ma come potere della rappresentazione. Il divario allora è quello della distanza non evidenziata, fantasmaticizzata nella trasparenza, fra linguaggio digitale motivato dalle ombre del carattere discorsivo, la promessa di immanenza dialogica che continua ad attirare gli individui nella rete, e la logica più ordinatrice della transcodifica e dell'automazione. Questo

---

<sup>21</sup> Cfr. Canevacci 1999

tipo di divide quindi si affianca al divide “classico”, organizzato sul principio della congiunzione e lo caratterizza in quanto dinamica di potere più complessa: “Internet (...) non è soltanto una tecnologia. È lo strumento tecnologico e la forma organizzativa che distribuisce il potere informazionale, la generazione di sapere e la capacità di connettersi in rete in tutti i campi di attività. Pertanto i paesi in via di sviluppo sono intrappolati in Web aggrovigliato” (Castells 2001, p. 251). Un groviglio molto diverso dall’ideale di trasparenza dell’utopia cibernetica.

La configurazione di questo potere che fuoriesce dai nodi socio-culturali della rete e dai principi ordinatori della grammatica del digitale come *poteri*, in dinamiche non più lineari ma comunque anch’esse ossimore, orientate alla trasparenza ma allo stesso tempo all’opacizzazione, è qualcosa di ben diverso dal monismo astratto di Foucault, o dalla filosofia complottisticamente nomade di Deleuze e Guattari: la configurazione di questo potere è un tipo particolare di connessione trasversale a vari elementi configurabili nella realtà sociale e culturale e nel carattere discorsivo sull’*Information Age*. Anch’esso è un elemento la cui rimozione non passa per un semplice annullamento mentale o attacco trascendentale, forse addirittura una sua completa rimozione non è praticabile: ma una rotazione, sì, e questo è il compito dell’etnografia critica.

Secondo Castells le dinamiche di potere nell’*Information Age* si spostano sull’identità intesa come costruzione di una rete del sé: “Il potere (...) non è più concentrato in istituzioni (lo stato), in organizzazioni (imprese capitaliste) o in agenti di controllo simbolici (media commerciali, confessioni religiose). È invece diffuso nelle reti globali della ricchezza, del potere, dell’informazione e delle immagini che circolano e si trasformano incessantemente in un sistema a geometria variabile e geografia smaterializzata. Non per questo però esso scompare. Il *potere continua a reggere la società; continua a plasmarci e dominarci. (...) Il nuovo potere è nei codici di informazione e nelle immagini di rappresentazione intorno a cui le società organizzano le proprie istituzioni e le persone costruiscono le proprie vite e determinano i propri comportamenti. I luoghi di questo potere sono le menti delle persone*. È questa la ragione per cui il potere nell’Età dell’Informazione è al contempo identificabile e diffuso” (1997, p. 395). L’identità costruita attraverso la rete e come rete riflette le dinamiche di grammaticalizzazione e quindi anche la quota di potere ordinatore contenuto nell’ossimoro del digitale; Castells tende ad allargare un percorso che in realtà è posizionato nella costellazione del carattere discorsivo: ma è fuori di discussione che l’identità nelle sue molteplici e variabili morfologie, che vanno dalla rappresentazione, all’interfaccia, alle marche retoriche, all’esperienza, rappresenti la dimensione in cui l’ossimoro percepisce la propria ambivalenza come più stratonata verso localizzazioni di poteri multilineari.

Se Castells afferma che il potere si sposta sull’identità, allora, io lo spingo ancora più in là, dicendo che si sposta sull’identico, e in particolare sull’identico del non-identico, per come ho cercato di presentare questi concetti nei capitoli precedenti.

Stretta in questa complessità trasparente, l’etnografia critica necessita il suo posizionamento nella grammatica del digitale, perché è proprio in quella regione della costellazione che la configurazione del carattere discorsivo prende velocità verso le sue dinamiche di potere. Ma altrettanto fondamentale sottolineare che il digitale è già in partenza sotto un certo punto di vista una forma di grammatica, nonostante le successive riappropriazioni delle ombre motivate, dei principi della narrazione, della lettura, della scrittura, nonostante la sua successiva normalizzazione nella trasparenza e nella simulazione.

Il digitale è già ossimoro in quanto cultura.

La sua grammaticalizzazione agisce su due livelli, enfatizzandone e indurendone alcune problematiche endemiche e installandone di nuove in un esercizio di controllo organizzato e orientato al raggiungimento della funzionalità. La grammatica del digitale tende a costruirlo come *Erfahrung trasfigurata e isomorfa*, un’esperienza autentica della rappresentazione totale

come autenticità, orizzonte unico di una storia de-storicizzata, panorama collettivo della comunicazione depurata e epurata nella sfera ideale dell'*homo communicans*: tradizione a posteriori dell'utopia cibernetica. Certo, grazie alla sostanziale instabilità dell'ossimoro, continuamente minacciata dal carattere discorsivo, questa *Erfahrung* molto spesso ha vita breve e vive del destino fatale di disgregarsi in tante *Erlebnisse*: ma le macerie che continua ad accumulare non possono essere rimosse dalla realtà socio-culturale, e rischiano sempre di accumularsi a tal punto che, seppur frammentate in rottami, riescano a costruire una distanza tale da oscurare con la sua trasparenza le esperienze slittate che desiderano la realizzazione dello scarto nell'immanenza dialogica.

L'etnografia, quindi, situandosi sullo stesso piano di queste dinamiche complesse, non è e non può essere innocente: deve essere critica e criticarsi, nel momento stesso in cui abbraccia gli elementi che intende far ruotare e che allo stesso tempo costituiscono i principi guida che ne desiderano la dissoluzione. E' il rischio del cronotopo etnografico digitale: l'etnografia deve farsi interfaccia se vuole posizionarsi criticamente nell'esperienza dell'immanenza dialogica.

“Ciò che intendiamo come ‘realtà’ può essere (...) solo un correlato interno delle operazioni del sistema, e non ad esempio, una qualità che appartiene agli oggetti della conoscenza in aggiunta a ciò che li contraddistingue come individualità o come genere. La realtà, allora, non è altro che un indicatore della riuscita delle verifiche di coerenza all'interno del sistema” (Luhmann 1996, p. 21). Le parole di Luhmann intendono configurare come la ricerca di una realtà interna non possa far altro che costringere la ricerca a essere interna: una distinzione fra elementi che compongono un determinato universo di analisi non può essere trasportato fuori, o interpretato al di fuori, ma sperimentato nel sistema stesso, in una dimensione di incontro fra autoreferenzialità e eteroreferenzialità.

Anche Canevacci (1995a) parla di feticismo metodologico e di osservazione osservante, per stressare l'attuazione di un'etnografia polifonica e dialogica che non può fare a meno di venire incontro all'oggetto e percepirlo come soggetto dentro al *frame* della sua ricerca.

L'etnografia critica del digitale, inoltre, presenta ulteriori gradi di complessità che, da una parte le consentono di recuperare una dimensione anche partecipante del suo osservare (pure se con dinamiche decisamente slittate che saranno affrontate nel prossimo capitolo), dall'altra la pongono in una posizione *immersiva* rispetto alla realtà della cultura digitale, una dimensione che è allo stesso tempo *immersiva* e *sommersiva*. Essa, quindi, *non è portata a cercare definizioni ma a “sentire” esperienze*, ed è per questo che ruota la sua costellazione per addentrarsi nell'analisi critica e immanente della comunità virtuale come esperienza della rappresentazione totale, e quindi materializzazione delle strategie del carattere discorsivo.

Prima, però, di compiere questo passo, un ultimo breve sguardo deve mettere in relazione l'etnografia con uno dei principi guida della grammatica del digitale, proprio perché attraverso questo principio è costretta a muovere il desiderio della sua rotazione. Il principio in questione è quello della *modularità*, che non a caso è compresente in tutte e tre (interfaccia, ipertesto, database) le configurazioni grammaticali del linguaggio digitale trattate. La modularità propria dell'ossimoro digitale tende a sviare la ricerca verso la tentazione metonimica. Il fatto che nel linguaggio digitali e nelle sue configurazioni, gli elementi che lo compongono mantengono una certa autonomia e si muovono secondo logiche di assemblaggio, potrebbe indurre l'etnografia a commettere l'errore di considerarli come parti che significano il tutto.

Questo atteggiamento metonimico della ricerca non farebbe altro che ricreare proprio la distanza della rappresentazione che intenderebbe azzerare nell'immanenza del suo posizionamento: d'altro canto, una volta situati lì, *non si può ragionare diversamente che per elementi*, dal momento che l'orizzonte ne è costruito nella quasi totalità (e anche nelle sue strategie di depistaggio trasparente). È fondamentale, dunque, che gli elementi restino elementi, senza cedere alla tentazione di cogliere la rete nella sua interezza, semplicemente perché non sarebbe comunque possibile farlo e si riprodurrebbe la logica del carattere

discorsivo consegnandogli la realizzazione delle sue strategie. La componente critica del posizionamento etnografico deve cercare di far ruotare le stelle della costellazione riconoscendo e esponendo l'ossimoro, certo non risolvendolo nella dissoluzione dell'interpretazione come rappresentazione totale: l'interpretazione deve essere orientata allo scarto e non alla distanza

L'etnografia ha allora il compito (e il desiderio) di valorizzare questi elementi proprio in quanto elementi e presentarli in una relazione dialogica e non come parte per il tutto. L'elemento stesso pretende che l'etnografia critica dia significato alla ricerca per il suo essere dialogico e non metonimico.

L'etnografia deve feticisticamente sollecitare l'ossimoro digitale a considerarsi come *i suoi propri feticci*.

### **3. L'esperienza della rappresentazione totale: etnografia critica e comunità virtuali.**

Se è vero come sostiene Castells che nella società-rete "i luoghi non sono necessariamente comunità, anche se possono contribuire alla costruzione di comunità" (1996, p. 487), l'ossimoro digitale trasporta questa affermazione sull'immanenza della costellazione, facendola ruotare nella direzione di un significato biunivoco: questo movimento la rende possibile anche e contemporaneamente *nell'altro senso*, e cioè che *le comunità non sono necessariamente luoghi, anche se possono contribuire alla costruzione di luoghi*.

Un'affermazione tale, stretta com'è nei suoi significati contrapposti e strutturanti, comporta la configurazione di alcune questioni che l'etnografia critica deve affrontare: innanzitutto c'è una scissione generale con le forme storicamente determinate di comunità; in secondo luogo, le "comunità" potenzialmente si delocalizzano, ma allo stesso tempo è possibile che attraverso differenti modalità ricostruiscano un altro tipo di luogo da interpretare secondo le relazioni significanti che collegano il carattere discorsivo alle dinamiche socio-culturali della contemporaneità.

La scissione fra luogo e comunità mette naturalmente in crisi gran parte delle definizioni che i due termini hanno assunto nella storia della ricerca sociale.

Prendo ad esempio il concetto di *comunità*, dal momento che del concetto di *luogo* ho già parlato nei capitoli precedenti in riferimento alla cultura digitale<sup>22</sup>. La difficoltà di leggere la dimensione della comunità all'interno delle dinamiche di rete appare evidente: lo sradicamento dall'idea di stato-nazione (e quindi in generale da un luogo geopoliticamente determinato), già identificata da Anderson come situazione immaginata (1983), da Hobsbawm e Ranger come costruita su tradizioni inventate (1983), e confermata come istituzione in via di disfacimento nella *società-rete* in Castells (1997), interconnesso con le dinamiche sollecitate dal linguaggio digitale e dalla sua grammatica, strattone il concetto di *comunità* verso il proprio limite più estremo, arrivando a sciogliersi in una sorta di cronotopo fortemente imploso e contemporaneamente esploso. Una specie di buco nero attivo sembra assumerlo all'orizzonte. Nonostante ciò, il termine *community* è uno dei più usati per definire gli spazi (linguistici e virtuali) di relazione sociale attraverso la cultura digitale.

Un fattore che contribuisce a questo recupero è senza dubbio dovuto in parte al romanticismo dei primi pionieri del cyberspazio, sia in termini di produzione che di colonizzazione. La metafora comunitaria agisce fortemente connessa nel carattere discorsivo alla configurazione della rete (e dello spazio virtuale) come territorio in continua espansione da colonizzare, per materializzarvi il prototipo ideale e storicamente determinato nel pensiero

---

<sup>22</sup> Cfr. il concetto di *luogo* per come l'ho trattato nel Secondo Capitolo riferendomi alla teoria della cultura della virtualità reale di Castells

occidentale di un *sentire comunitario*. Siamo, cioè, all'altro estremo della simulazione: *viene liberata dalla schiavitù di dover essere simulazione del reale per piombarla nella schiavitù del dover realizzare l'ideale e materializzare la proiezione*. Breton fornisce un preciso inquadramento storico-sociale di questa tendenza, individuandone le origini nel misticismo contestatore dei movimenti controculturali degli anni '70, dalle cui fila provengono una buona parte di quei programmatori e imprenditori che contribuirono a creare poi il fenomeno tecnologico della Silicon Valley. Secondo Breton nell'ideale di trasparenza che informa la pratica e produzione di Internet confluiscono le tematiche della beat generation, del movimento hippy e delle sue molteplici manifestazioni alternative, che chiedevano la realizzazione di una società rivoluzionaria nel qui e ora, senza una forma di lotta cruenta attraverso cui sarebbe dovuta passare per affermarsi; le tematiche del viaggio, della rottura con il mondo istituzionalizzato nelle regole di comportamento, della vita in comunità, appunto, per la realizzazione dei principi di uguaglianza e libertà, governano questa controcultura e la configurano come origine socio-culturale del sentire comunitario in rete: "La società dev'essere concepita come una comunità pacifica, l'amore e l'altruismo occupano una parte importante. Numerose reti di persone, che producono musiche, libri, divertimenti, un'istruzione, un'alimentazione e medicine specifiche, formano un vasto universo 'underground' che coinvolge in quel periodo centinaia di migliaia di persone. Questa idea di un nuovo mondo ha non pochi punti in comune con il movimento contemporaneo che circonda Internet, che a sua volta mobiliterà centinaia di migliaia di giovani, in particolare, alla ricerca di una società più fraterna, più 'comunicante', più pacifica. La continuità dei temi è sorprendente: il mondo di Internet è a modo suo 'underground'; è l'underground attuale, il luogo che permette di lasciare il mondo ordinario" (2000, p. 92). Dunque, secondo Breton, Internet dirotta su di sé non solo le tematiche delle controculture, ma anche le modalità attraverso cui esse avrebbero inteso praticarle, configurandosi come "luogo" alternativo e underground, nel senso di fisicamente e culturalmente *separato*, in cui il sentire comunitario come ideale della società perfetta *dal basso* (a differenza della società perfetta dall'alto di Wiener) viene costantemente ricercato e prodotto. Questo tipo particolare di sentire sarebbe il motore, così, della pratica sociale attraverso Internet e dentro la rete stessa<sup>23</sup>: ogni tipo di comunità ne uscirebbe come marcata a fuoco da questo imprinting originario e originante.

Paradossalmente, dunque, la comunità delocalizzata della rete si costruisce sulla necessità storicamente determinata di riaffermare un legame sociale più solidale, libero e giusto *proprio in un luogo ideale*, nella direzione di una pratica romantica alternativa e pacificamente contrapposta alle dimensioni in cui la società contemporanea distruggerebbe la stessa socialità. Questa affermazione se da una parte presenta un *modello* attraverso cui la comunità-rete può essere costruita e aspettata in relazione alle sue finalità, da un'altra parte non può saturare il panorama sollecitato dalle problematiche che esprime: tracciare un percorso che retrocede dalle controculture a Tönnies (1887), può rivelarsi controproducente se si assume come unica prospettiva di ricerca, sia in chiave critica che positiva.

Una prospettiva così schiacciata è quella che marca gli ormai noti studi di Howard Rheingold (1993), nonostante costituiscano probabilmente il primo lavoro sistematico sulle comunità virtuali compiuto *dall'interno*, dal momento che gran parte delle analisi da lui compiute si sono basate su WELL, comunità on-line di cui è stato uno dei fondatori. Il carattere affascinato di quegli studi trascina la metafora della *Gemeinschaft* impiantandola direttamente (seppure con qualche inevitabile correzione puramente formale) sulla materialità del legame sociale virtuale: per Rheingold la comunità virtuale è una risposta, promossa dalla tecnologia, all'assenza, alla mancanza e al desiderio da parte degli individui contemporanei

---

<sup>23</sup> Le due figure che Breton individua come tipologiche di questa comunione fra controcultura e Internet sono Timothy Leary, costantemente citato negli ambiti cyberpunk (cfr. Scelsi 1990) e in particolare fra le prime comunità di internauti, e soprattutto Steve Jobs fondatore della Apple e del Macintosh, la cui biografia è costellata di episodi mistici, conversioni allo Zen, suggestioni New Age e viaggi iniziatici anche a base di LSD (cfr. Breton 2000)

dell'agorà e della piazza, luoghi che la vita metropolitana ha disgregato nella loro capacità di significazione socio-culturale. La rete diventa la dimensione possibile in cui la socialità può essere ricostruita virtualmente (quindi senza troppo intaccare uno status quo materiale, ma solo integrandolo) attorno a un luogo che nella storia del pensiero occidentale rappresenta idealmente e romanticamente il *sentire genuino* dell'appartenenza e della relazione. Il problema è solo quello di valutare quali morfologie slittate arrivi a configurare questa ritrovata genuinità nelle dinamiche dell'incontro virtuale.

Un problema di scala.

Il manifesto del WELL è ricco di spunti che contribuiscono a localizzare la sua produzione di significato socio-culturale in questa direzione: sembra mirare alla ricostruzione di un luogo intimo e sicuro dello scambio, facendo slittare i regimi di differenziazione esclusivamente sulla dimensione del *tema* come unico tratto distintivo rispetto all'ideale di comunità storicamente determinato nel pensiero occidentale in quanto concetto da opporre alla *società*. La vita metropolitana sembra incidere su questo ideale di comunità esclusivamente con una configurazione un po' meno monolitica, distribuendolo lungo gli infiniti tagli e stili organicamente selezionati dagli individui: la *community*, così, intende differenziare il tema dell'esperienza, pur posizionandolo sempre in un concetto di luogo fortemente caratterizzato dall'ideale comunitario. "More than just another 'site' or 'home page', the WELL has a sense of place that is palpable. Civility balanced by high degree of expressive freedom has resulted in sometimes startling contrasts in atmosphere from Conference to Conference. Each Conference has a distinctly different sense of place and style, and a loyal group of participants" (in Ferri 1999). Su questo ideale di comunità agisce anche il criterio, tipicamente positivista, della realizzazione di un sotto-ideale ancora più agognato che è quello della comunità scientifica: questo sotto-ideale vive di un'origine traslata nel pensiero positivo sulla scienza, un'origine che prende le sue mosse dal Platone della *Repubblica*; nella comunità realizzata attraverso il digitale, la scienza trova la sua dimensione locale più pura nella pura discussione, liberata da qualsiasi altro peso cognitivo e quotidiano, anzi quotidianizzata nell'assoluta realizzazione di se stessa come principio di buon governo discorsivo. La parola realizza la sua trasfigurazione in meccanismo di affermazione della scienza, trasportandolo nell'iperuranio della propria materializzazione in quanto contemporaneamente riflessione e significato del legame sociale. Solo in questo senso la comunità rilocalizzata nel virtuale può far confluire l'*alto* della riflessione scientifica con il *basso* del sentire quotidiano, in un miscuglio che promette la strutturazione di relazioni genuine e libere, *parallele* all'imperfezione sociale della vita metropolitana: "Over the years, the WELL members have made friends, created enduring traditions, gathered casually face-to-face in cities around the world, provided support and mentoring to strangers, done traditional business networking in an untraditional environment, gone into business, fallen in and out love..." (id.). Nella fusione del sentire genuino comunitario con l'immagine platonica della comunità scientifica (in cui il governo dei filosofi slitta fino a diventare la tematizzazione dei filosofi), il WELL aspirerebbe a risolvere la problematica contrapposizione che, kantianamente, Tönnies più di un secolo fa individuava fra spazio privato e spazio pubblico: "Ogni convivenza confidenziale, intima, esclusiva (così scopriamo) viene intesa come vita in comunità; la società è invece il pubblico, è il mondo" (1887, p. 45).

Il romanticismo da pionieri del cyberspazio del WELL, che si rovescia nella sua affermazione come materia simulata dell'ideale comunitario, trova la propria dinamica di differenza, dunque, nella scala della sua realizzazione e nelle tematiche della sua caratterizzazione, ma contiene *incorporandola* la dimensione del luogo; un luogo alternativo alla realtà eppure pensato attraverso un principio di realtà: un luogo stabilizzato attorno ad alcune marche retoriche che caratterizzano l'intima essenza di questo tipo di *community*.

Hand e Sandywell (2002) configurano le tendenze di questo tipo in una dimensione più generale che definiscono *e-topia*, luogo digitale in cui il sentire comunitario si contrappone su due modelli: da una parte quello della *Citadel*, in cui l'universo frammentato della rete



renderebbe possibile esclusivamente la realizzazione di singole roccaforti delimitate, tendenti alla dissoluzione dello spazio pubblico inteso come fondamento del sistema discorsivo democratico, “For advocates of the ‘citadellian’ narrative the future promises an immanent destruction of public space and the de-humanization, privatization and de-democratizing consequences of cyberculture. The Net will disempower its users, encouraging increasingly ‘private’ solutions to public problems, elevating the phenomenon of *privatization* into one of the most important characteristics of modern global consumer capitalism as a risk society” (p. 203): la cittadella come immagine di una comunità chiusa intorno a se stessa e a protezione del proprio significato, una *enclave di rete* che intende resistere al tendenziale decentramento delle sue dinamiche; da un’altra parte c’è la *Cosmopolis*, che basa la sua struttura su un investimento della tecnologia come agente intrinsecamente determinato di principi che favoriscono il processo di democratizzazione e apertura della società a ogni individuo: la *Cosmopolis* diventa, così, un modello *essenzialista* secondo cui attraverso il cyberspazio, intimamente neutrale e neutralizzato, sia possibile non creare delle comunità chiuse, ma aprire la comunità in senso globale verso la sua realizzazione come spazio pubblico e orizzontale del sentire democratico. Tutti e due i modelli, avvertono Hand e Sandywell, partecipano della stessa idea acriticamente assunta della tecnologia come di un soggetto che presenta delle dinamiche innate tali da spingerla in una direzione o nell’altra. Particolarmente nel modello della *Cosmopolis* confluisce una certa visione del panorama mediatico improntata alla sua capacità di liberazione, una visione che rimanda con convinzione all’ideale di trasparenza da me trattato nel capitolo precedente: secondo Hand e Sandywell lo sviluppo di questo modello prevede che: “The future is one of an *ecumene* of expanding virtual communities increasingly reshaping ‘actual’ communities to create a cyber-republic of voluntary associations, lobbies and interest groups. Where critics once spoke of the manipulation of mass desire by the ‘culture industry’, from the e-topian perspective these earlier media systems are seen as merely the first wave of a truly global information economy and society” (p. 200). Anche in questo modello, dunque, (ma sotto questo aspetto il discorso può essere esteso alle ‘cittadelle’) la dimensione virtuale del sentire comunitario diventa un’immagine parallela e compenetrata alla società, con cui si relaziona in chiave incidente rispetto a dinamiche di miglioramento dello spazio democratico, oppure di un suo peggioramento.

L’e-topia si costruisce attraverso modelli predeterminati che, basandosi su caratteristiche considerate come innate nell’apparato mediale, intendono modificare e integrare la società “reale”. La costante che trapassa nel carattere discorsivo è che la dimensione e-topica sembra contenere e riprodurre i dualismi oppositivi che nella storia del pensiero accompagna l’idea di comunità; questi dualismi schiacciano il significato socio-culturale su un contrasto dicotomico fra individuo/società, comunità/società, privato/pubblico, e così via, fino alla strutturazione dei modelli della *Citadel* e della *Cosmopolis* come apparente opposizione: la differenza si incarna esclusivamente nell’orientamento inteso come tema della comunità e suo scopo, agendo tuttavia nel medesimo quadro strutturale informato pesantemente dal potere delle marche retoriche del carattere discorsivo.

La ricerca non fa altro, così, che appiattirsi su questi dualismi perdendo di vista i molteplici aspetti che può assumere il significato sollecitato dal sentire comunitario digitale: il che non vuol dire comunque che i modelli e-topici non siano degli indicatori validi per l’interpretazione di alcune delle comunità che si materializzano nella rete.

Radicalmente opposta a questa visione della comunità come un qualcosa *di orientato ad uno scopo*, sia esso la ricostruzione di un sentire genuino, l’affermazione di uno spazio protetto o l’integrazione globalizzata nella produzione di democrazia, è l’idea di *comunità inoperosa* su cui ha scritto da un punto di vista *puramente filosofico* (tema che certamente ne costituisce un limite) Nancy.

L’aspetto più interessante della comunità inoperosa è senza dubbio l’assunto di base di Nancy che rifiuta qualsiasi contrapposizione aprioristica fra la dimensione della comunità come origine genuina del sentire sociale, e quella della società come di un peso che la

sovrasta con le sue regole, disintegrandola e succedendole nel tempo: la comunità non è perduta, e non va ricercata nel passato, semplicemente perché è un mito, un'idea del pensiero che non ha mai trovato riscontro nella storia e quindi nella realtà. Scrive Nancy: "La comunità perduta o infranta può essere esemplificata in infiniti modi, con ogni genere di paradigma: famiglia naturale, polis ateniese, repubblica romana, prima comunità cristiana, comuni o confraternite. Ogni volta, però, è in questione un'età perduta in cui la comunità tesseva legami forti, armoniosi e infrangibili, e soprattutto dava a se stessa nelle istituzioni, nei riti e nei simboli, la rappresentazione, anzi l'offerta vivente della sua unità, intimità e autonomia immanenti. Distinta dalla società (che è una semplice associazione e ripartizione delle forze e dei bisogni) e opposta al dominio (che dissolve la comunità sottomettendo i popoli alle sue armi e alla sua gloria), la comunità non è soltanto la comunicazione intima dei suoi membri fra loro, ma anche la comunione organica di se stessa con la propria essenza" (1986, pp. 33-34). In questo quadro, Nancy invoca diffidenza verso il motivo della comunità originaria, un motivo che vede scaturire la propria affermazione direttamente nella storia mitica dell'Occidente, successivamente ripreso e riformulato in chiave cristiana: la dimensione della società che costituisce lo stato successivo attraverso cui la millantata comunità originaria trova il suo destino di disgregazione non va a configurare la propria esistenza sulle macerie di questo motivo, "La *Gesellschaft* non è venuta, insieme con lo stato, l'industria e il capitale, a dissolvere una *Gemeinschaft* precedente. Tagliando corto con tutti gli aggiustamenti dell'interpretazione etnologica e con tutti i miraggi dell'origine o di 'altri tempi', sarebbe senz'altro più giusto dire che la *Gesellschaft* (...) ha preso il posto di qualcosa per cui ci manca sia il nome sia il concetto, di qualcosa che derivava nello stesso tempo da una comunicazione molto più ampia di quella propria del legame sociale (con gli dei, il cosmo, gli animali, i morti, con gli sconosciuti) e da una segmentazione molto più rigida, molto più povera di questo stesso rapporto, con effetti spesso più duri (...) di quelli che ci aspettiamo da un *minimum* comunitario nel legame sociale. (...) La comunità, lungi dall'essere ciò che la società avrebbe perso o infranto, è *ciò che ci accade* – questione, attesa, evento, imperativo – *a partire dalla società*" (p. 37). Nancy contesta la localizzazione storica della comunità come antecedente reale della società, operando una distinzione fra l'ideale comunitario (che non trova riscontro) e quel qualcosa per cui non c'è né nome né concetto che effettivamente ha preceduto il legame sociale in una dimensione più ampia e più problematica del sentire. Ciò che viene inteso come comunità è, al contrario, ciò che *persiste* ed è connaturato alla spinta sociale dell'individuo.

Questa affermazione di Nancy, condivisibile soprattutto in quanto demolitrice di alcune marche retoriche che stabilizzano una certa configurazione del sentire comunitario nell'*Information Age*, impone, tuttavia, un *avvertimento* e un *riferimento*.

L'*avvertimento* riguarda l'assunzione di questa dialettica storicamente immaginata fra comunità e società nell'orizzonte della relazione fra *Erfahrung* e *Erlebnis* per come viene trattata nell'etnografia critica: sarebbe un errore far confluire sullo stesso livello di significato queste due dinamiche. Il rapporto fra le dimensioni dell'esperienza non è isomorfo né omonimo rispetto a quello fra comunità e società: come sostiene lo stesso Nancy, infatti, la dimensione della comunità è un'ideale storicamente determinato nel mito Occidentale, laddove la dimensione dell'*Erfahrung* descrive un preciso tipo di esperienza materiale e autentica, che proprio della sua autenticità (e della dissoluzione di questa autenticità) fa la configurazione della sua intima essenza. Al contrario, se proprio qualche analogia deve essere ricercata, questa paradossalmente si individua nell'associazione fra nomadismo e sentire comunitario: nel romanticismo malinconico della comunità genuina in rete, le comunità si configurano come *tematicamente nomadi*, un insieme di molteplicità in movimento piovuto dal cielo iperuranico del pensiero sull'immanenza della cultura digitale e del suo ossimoro. Questo atteggiamento viene ad accostarsi con le problematiche più intricate che una visione estetizzante della comunità comporta, se eccessivamente spinta verso l'idealizzazione. Il punto di vista di Maffesoli, ad esempio, è orientato alla prospettiva dell'affermazione di un

ideale comunitario che soppianterebbe, nella contemporaneità, l'ideale democratico che ha distinto la modernità: questa convinzione lo riporta, tuttavia, a cercare questo ideale comunitario nei vortici del tempo ancestrale, con tendenze a considerarlo una *rinascita* più che una *nascita*, e quindi a ricondurlo a un'estetica del passato che molto in fretta può trasfigurarli nel ritorno di un modello atemporale. Il discorso vira, così, verso un'opposizione individuo-società che poco si discosta da quella ideale comunità-società, nella rivendicazione di uno scontro fra una soggettività autocostruita attraverso l'ideale comunitario estetizzato e una soggettività eterodeterminata dalla società di massa: "Si può dire che il mondo immaginale è causa ed effetto di una 'soggettività di massa' che, progressivamente, contamina tutti i campi della vita sociale. Quest'ultima non poggia dunque più su una ragione trionfante, non ha più niente a che vedere con un atteggiamento contrattuale, non è più rivolta verso l'avvenire. Si può però scoprirla nell'emozionale, nel sentimento condiviso e nella passione comune, tutti valori dionisiaci che rimandano al presente, all'*hic et nunc*, all'edonismo mondano" (1993, p. 14). In questo modo, il quadro (peraltro correttamente evocato da Maffesoli) della catastrofe viene ricomposto in un ritorno al passato mitico, strutturato dalla dimensione del dionisiaco inteso nel senso più dicotomico possibile rispetto a un razionale totalmente separato. Non c'è quindi un'apertura alle molteplici capacità di significazione socio-culturale dell'*Erlebnis*, ma la risposta *ideale* alla disgregazione dell'*Erfahrung*, che trascina l'esperienza non sull'immanenza dialogica e materiale, ma paradossalmente su quella spirituale e nomadica. La comunità, le tribù, fuoriescono dal mito nel tripudio di una realizzata dialettica dell'illuminismo.

Il *riferimento*, invece, è quello che compie lo stesso Nancy, anche se solo con un accenno, agli "aggiustamenti dell'interpretazione etnologica". Il campo che si apre è proprio quello etnografico, con particolare riferimento alle nostalgie antropologiche che hanno contribuito a costruire l'immagine dell'alterità come un qualcosa di puro in via di corruzione per effetto dell'incontro con l'Occidente<sup>24</sup>. Un esempio di come questo discorso configuri degli scenari complessi e problematici può essere offerto dalla visione che definisce le società "primitive" e come prive di Stato. In tal senso l'opera di Clastres configura questa opposizione in chiave negativa, cioè cerca di trasmettere all'antropologia politica la necessità di abbandonare l'idea delle società "primitive" (nel caso di Clastres in particolare le società amerindiane) come un qualcosa di incompleto perché privo di un sistema assimilabile alla gestione statale delle società occidentali: "Ciò che di fatto viene enunciato, è che le società primitive sono prive di qualche cosa – lo Stato – che, come a qualunque altra società (per esempio la nostra) è loro necessario. Queste società sono dunque *incomplete*; non sono vere e proprie società – non sono ordinate politicamente – ma sussistono nell'esperienza, forse dolorosa, di una mancanza – mancanza dello Stato – che tenterebbero, sempre invano, di colmare" (1974, p. 137). Il punto di vista di Clastres intende insinuare nella monologia antropologica dell'Occidente il dubbio che questa definizione di *mancanza* possa al contrario rovesciarsi in una dimensione di *contrasto positivo* al potere dello Stato in quanto Uno, e quindi distruttore di molteplicità: ciò che diviene evidente è come l'insidia del pensiero retroattivo in termini storici, che individua la configurazione del legame sociale in stadi evolutivi sovrapponibili alla storia del solo Occidente, incatena l'etnografia a un'analisi comparativa esclusivamente orientata verso derive nostalgiche. Clastres demolisce in particolar modo il pensiero per difetto, ma non è escluso che lo stesso termine *società* sia in qualche modo viziato da un latente etnocentrismo nel suo accostamento alle culture amerindiane, e non sia forse meglio cercare di svincolarsi dalle tendenze esclusivamente tassonomiche sia in senso positivo che negativo. Ciò che è chiaro, tuttavia, (e in questo Clastres ha contribuito davvero a una sorta di svolta del pensiero antropologico) è che la dimensione chiave di questa nostalgia risiede nell'estromettere la storia particolare dalla Storia ufficiale, nel dissolvere le storie nella Storia dell'occhio che osserva al sicuro, dall'alto

<sup>24</sup> cfr. Clifford 1987, 1997; Rosaldo 1989.

della sua distanza evolutiva, innocente pur sapendo di non esserlo, truccato nella propria veste di potere.

Quella di Clastres, dunque, pur nella sua problematicità, è una relazione antagonista fra società e Stato che non si struttura, come stigmatizza giustamente Nancy, lungo un processo storico di *successioni*, ma nell'*immanenza* contemporanea di *significati contrapposti*: se l'Occidente individua questo contrasto, anche in riferimento alla propria storia, in un passato mitico da recuperare (quando si tratta dell'ideale genuino) o da completare (quando si tratta della storia degli altri che deve evolversi verso la Storia), Clastres spinge a ricollocare una distinzione fuori dagli schemi interpretativi predeterminati, posizionando l'antropologia in una comparazione che non ceda alle tentazioni nostalgiche per sviluppare degli sguardi critici maggiormente polifonici.

Eppure, si ritorna in un certo senso al punto di partenza, e cioè a una contrapposizione fra due elementi che spesso scivola verso la configurazione di una vera e propria dicotomia dualista. Che sia la comunità originaria contro la società metropolitana, o la società molteplice contro lo Stato dell'Uno, queste dimensioni vengono sempre interpretate in chiave conflittuale.

La soluzione di Nancy, come accennato in precedenza, sta nella persistenza sociale dell'individuo e nell'abbattimento di qualsiasi figura conflittuale legata alla terminologia che il pensiero evoca nella relazione comunità-società. Il solco heideggeriano in cui iscrive parte della sua riflessione lo porta ad affermare l'essere-*in-comune* degli individui come logica del limite in cui *stare* ed *essere* configurano l'agire comunitario. L'essere stesso si definisce come comunità, come *clinamen* inevitabile della dimensione individuale. Questa soluzione porta, certo, ad escludere un confronto ipostatizzante fra due dimensioni esterne fra loro, che esterne non possono essere, ma allo stesso tempo presenta il problema di ogni filosofia e cioè l'estromissione della dimensione etnografica dall'orizzonte della riflessione: le categorie così veleggiano verso la loro fantasmaticizzazione all'interno di un quadro distante che le dissolve nella luce della loro assolutezza. Ciò che l'etnografia critica cerca di trattenere prima che voli via è la necessità di dover riconfigurare la relazione comunità-società evocata e sollecitata dalla dimensione digitale del sentire comunitario sul piano di un'immanenza dialogica con l'ossimoro della cultura digitale, e non in un rapporto conflittuale che immagina due mondi distinti, di cui uno è fatalmente destinato alla sottomissione.

Si impone lo stesso tipo di posizionamento che viene richiesto per sfuggire al dualismo imposto dalle marche retoriche fra realtà e simulazione.

Questo problema ritorna (come ritorna ora indietro la mia analisi) con violenza nel tentativo che molta ricerca sociale affronta di trovare delle definizioni, appunto, anziché delle esperienze, nel momento in cui si appresta a sviluppare un'etnografia delle comunità virtuali.

La differenza è notevole perché mentre la ricerca di definizioni comporta l'istituzione di una distanza epistemologica dell'analisi socio-culturale, l'etnografia critica concentra il suo posizionamento nell'*emersione dei modelli* (delle *grammatiche*), intesi come agglomerati ordinati di marche retoriche, attraverso cui il carattere discorsivo cerca di stabilizzare a proprio vantaggio l'ossimoro digitale, e lo fa attraverso l'esperienza, il mettersi in gioco nell'immanenza dialogica: parlare di modelli non vuol dire de-finire e quindi esaurire nella distanza della rappresentazione tassonomizzata l'oggetto della ricerca, ma anzi sollecitare l'immanenza dialogica e allo stesso tempo scardinarne i principi che ne costituiscono il principio regolatore. La mia risposta, cioè, è di non cercare la definizione ma di partire dall'esperienza: e l'esperienza della cultura digitale, in qualsiasi sua manifestazione materiale, non può non riguardare il carattere discorsivo. Paradossalmente l'etnografia critica prende, quindi, di petto il problema più di quanto non faccia qualsiasi tipo di definizione (o di tipologia che ne è, poi, la sistematizzazione).

Questo discorso è tanto importante se messo in relazione con la tendenza attuale, in particolare della sociologia nord-americana sulle nuove-tecnologie, di ricollocare l'analisi

sociale e culturale all'esterno, nella "società", come se, appunto, ci fosse una barriera forte e esclusiva che governa e separa la vita comunitaria digitale da quella sociale metropolitana.

Nel contesto di un motto emblematicamente programmatico come *Moving the Internet out of Cyberspace* (2002), Barry Wellman, uno degli esponenti più rappresentativi di questa sociologia, insieme a Caroline Haythornthwaite impostano con rigore le leggi tematiche dell'approccio che definirei *esternalista* allo studio delle nuove tecnologie.

L'impianto su cui si struttura il pensiero di Wellman e Haythornthwaite è una reazione (in chiave proprio reazionaria, a mio avviso) a quella che definiscono come la luce abbagliante (*dazzling light*) di Internet, cioè l'abbaglio in cui è caduta la ricerca sulle nuove tecnologie proiettandosi così all'interno dello spazio della rete da rimanerne accecata. In un certo senso, questo punto di partenza può essere accostato al fascino malinconico del carattere discorsivo, ma le due dimensioni non sono del tutto sovrapponibili. Per i due autori l'abbaglio divide le ricerche in una sorta di schema da apocalittici e integrati<sup>25</sup> che rappresenta una visione un po' troppo semplicistica di quella dimensione ben più articolata che ho presentato analizzando le ombre motivate e le fascinazioni malinconiche legate alle strategie discorsive sull'*Information Age*. Secondo Wellman e Haythornthwaite l'universo degli abbagliati si divide schematicamente fra profeti del cambiamento tecnologico legati a una dimensione mitica di Internet e cauti proclami sui rischi della società-rete; in base a questa divisione, viene presentato il giudizio che: "Extolling the Internet to be such a transforming phenomenon, many analysts forgot to view it in perspective. For example, their breathless enthusiasm for the Internet led them to forget that long distance community ties had been flourishing for a generation. They also assumed that only things that happened on the Internet were relevant to understanding the Internet" (p. 5). La prospettiva proposta diventa, allora, quella di riconfigurare la ricerca sulle dinamiche esteriori, trasfigurando l'immersione degli abbagliati nella prospettiva distante e oggettiva dell'esternalismo; è importante sottolineare il passaggio in cui viene stigmatizzata la dimenticanza che comunità distanti esistono da almeno una generazione: questo argomento costituisce uno dei grandi luoghi comuni che la ricerca tesa a costruirsi come scientifica sulle nuove tecnologie sollecita apertamente. E' l'accusa di non aver valutato fenomeni già esistenti, investendo la tecnologia di una capacità di innovazione non effettiva. Proseguendo su questo discorso, Wellman e Haythornthwaite arrivano, così, al cuore del loro impianto teorico, utilizzando alcuni termini chiave degli abbagliati per configurare le macerie su cui intendo muovere Internet fuori dal cyberspazio: "thought, analysts committed the fundamental sin of *particularism*, thinking of the Internet as a lived experience distinct from the rest of life. People were supposed to be immersed in online worlds unto themselves, separate from everyday life. Jacked into 'cyberspace', their 'second selves' would take over. 'Avatars' (cartoon bodies) would more accurately represent their inner, cyber-expressed personas. This often shaded into elitism, as only the small percentage of the technologically adept had the equipment, knowledge, desire and leisure to plunge so fully into cyberspace. Not surprisingly, these adepts were disproportionately white, middle-class, young adult men in major universities or organizations" (id.). Questo passaggio è fondamentale: scopre le carte in un movimento rotatorio da cui emergono con forza gran parte delle contraddizioni che possono essere evocate se si orienta la propria ricerca *esclusivamente* nella direzione *esternalista*. La stigmatizzazione del particolarismo tradisce le ansie olistiche che un simile approccio intende ristabilire: se a un livello superficiale si rifiuta l'idea di Internet come di un'esperienza vissuta totalmente estranea alla vita sociale, dall'altra si tende proprio a dissolvere questa esperienza nella realtà routinizzata, assumendone acriticamente e trasparentemente le istanze come poco interessanti per la ricerca sociale. Questo comporta, ad esempio, che l'*avatar*, dimensiona strategicamente attiva nell'ambito dell'esperienza ossimora del digitale, viene liquidato come *cartoon body*, compiendo sia un errore materiale (poiché la morfologia dell'avatar non è saturata esclusivamente da un corpo

---

<sup>25</sup> Cfr. Eco 1964

disegnato), sia un errore concettuale (sbarrando la strada a qualsiasi tipo di interpretazione analitica contestuale e legata *proprio* alla realtà socio-culturale della contemporaneità).

Certamente potrebbe essere interessante attribuire gran parte della letteratura abbagliata a un gruppo sociale determinato, ma questo dice veramente poco sulle dinamiche attraverso cui il carattere discorsivo afferma se stesso nel suo rapporto con l'ossimoro del digitale: rifiutando il particolarismo (che i due autori confondono indistintamente con l'atteggiamento metonimico di cui ho parlato nel capitolo precedente), Wellman e Haythornthwaite cedono al *semplicismo externalista*, strumento di ogni sociologia olistica che intenda fornire attraverso dati reificati la riduzione di un fenomeno ad oggetto trattabile. Il risultato è il rischio di dissolvere Internet (dimensione già di per sé complicata da assumere così palesemente nella sua interezza) in una ricerca quantitativa che presenta come unico orizzonte il suo uso quotidiano tradotto in dati statistici<sup>26</sup>: "This book is a harbinger of a new way of thinking about the Internet: not as a special system but as routinely incorporated into everyday life. Unlike the many books and articles about cyber-this and cyber-that, this book represents the more important fact that the Internet is becoming embedded in everyday life. (...) This pervasive, real-world Internet does not function on its own, but is embedded in the real-life things that people do" (pp. 6-7). Considerare il concetto-ombrello Internet come non un sistema particolare, ma come un semplice ingranaggio incorporato nella routine quotidiana della vita sociale comporta, così, che le tecnologie digitali si fondono in un magma indistinto con la categoria media, e la cultura digitale viene inglobata e dissolta nell'orizzonte della realtà, intesa proprio in senso olistico, cioè in quanto tutto da cui prende origine ogni cosa e in cui ogni cosa trova la sua teleologia. La differenza viene rimossa nella sua capacità di produrre significato sociale e ridotta a una frequenza statistica impossibile da interpretare se non correlata con determinazioni generaliste.

Non voglio essere frainteso: non dubito che sia importante studiare le modalità in cui le nuove tecnologie contribuiscano alla configurazione (ma appunto contribuiscano, non siano determinate da) dell'uso quotidiano. Ciò che rinnego è l'esclusività di questo approccio e il malcelato elitismo scientifico che lo accompagna. Mi sembra, oltretutto, che quell'approccio possa dire qualcosa su determinati segmenti sociali in cui la tecnologia digitale diventa una variabile fra le altre, quando il preciso intento di questa ricerca è proprio quello di determinare quali siano le relazioni molteplici e multilineari fra carattere discorsivo e cultura digitale, e come queste si integrino in una certa *weltanschauung* sociale della contemporaneità. In sostanza approcci come quelli di Wellman (forse un po' meno externalisti) non possono contenere le dinamiche socio-culturali del digitale come oggetto/soggetto di ricerca, ma possono solo trasformarle in un pretesto poco caratterizzato e subordinato a un orientamento predeterminato.

Se il problema di autori come Rheingold, come Turkle e come Stone, che Wellman e Haythornthwaite definirebbero (e definiscono infatti) abbastanza semplicisticamente come abbagliati, e io considero in modalità più articolata come malinconicamente affascinati, è quello di immergere il loro sguardo fino a considerare esclusivamente l'attributo virtuale idealizzato della comunità ideale simulata, nella locuzione *comunità virtuale*, al contrario, l'approccio externalista arriva a dissolvere completamente proprio l'attributo virtuale della comunità, considerandola come una possibile quotidianizzazione routinizzata delle dinamiche sociali: per estensione la comunità privata della cultura digitale viene assimilata alla vita quotidiana più generica.

Per Wellman in particolare esiste come condizione prioritaria quella di considerare le comunità virtuali soprattutto come comunità: "Thus even as the Net might accelerate the trend to moving community interaction out of public spaces, it may also integrate society. The Net's architecture supports both weak and strong ties that cut across social milieus, by the interest groups, localities, organizations or nations. As a result, cyberlinks between people

---

<sup>26</sup> cfr. Wellman 2003

become social links between groups that otherwise would be socially and physically dispersed” (Wellman-Giulia, 1999). Il cyberlinks è assunto come dimensione acritica che configura l’olistico social links, e la tecnologia viene ricondotta al ruolo trasparente in cui lo strumento diviene sottomessa e sciolto nella norma della riproduzione sociale: l’unica differenza è nel consentirne un’attualizzazione liberata dalle dimensioni fisiche e spaziali. Wellman, paradossalmente ritorna agli abbagliati, a Wiener, a Bell.

Queste dinamiche sono tutte, in tal senso, amplificate proprio dal desiderio ossessivo con cui la ricerca intende definire (e quindi governare) la realtà della comunità virtuale: invischiati nell’ossimoro del digitale e nelle strategie discorsive delle marche retoriche, molti autori tendono a chiudere la loro personale definizione su uno dei due elementi che compongono la locuzione. Fabietti sostiene che: “All’idea di comunità vengono di solito collegate quelle di prossimità fisica e/o di appartenenza culturale, mentre con la comunità virtuale ci troviamo di fronte a qualcosa che, pur esprimendo in sé un’idea di legame sociale (comunità), esprime anche un’idea di finzione (virtuale). Per la verità tutte le comunità (...) si autosostengono su forme di finzione implicite. La comunità virtuale fa però in qualche modo eccezione perché nella sua stessa definizione troviamo dichiarata esplicitamente (anche da parte di coloro che ritengono di farne parte) un’idea della sua natura come natura fittizia. Comunità virtuale è, forzando un po’ il linguaggio della retorica, un ossimoro, un apparente *nonsense* che, come tale, mette alla prova il potere referenziale del nostro linguaggio e il linguaggio della socio-antropologia in particolare” (1999, p. 43). E’ possibile che la ricerca spesso rimanga invischiata fra queste due dinamiche del *fittizio* e del *legame*, rifiutando di accoglierne la strutturazione ossimorica che è propria della cultura digitale e non cogliendo, così, le maglie del carattere discorsivo strategicamente orientata a sfruttarne l’instabilità per stabilirvi le proprie marche retoriche. Ciò che più sorprende, è non solo l’incapacità di riconoscere l’ossimoro, ma l’abnegazione con cui le teorie si chiudono su schematiche dualistiche del dentro/fuori, e sul fascino che il termine *virtuale* esercita sia in chiave negativa che positiva. Il passaggio dal virtuale al fittizio, con tutti i giudizi di valore che gli approcci externalisti o affascinati evocano, resta l’equazione più congelante attraverso cui la ricerca possa posizionare la propria prospettiva. Fabietti, ad esempio, intende la dimensione del fittizio già in una misura diversa dall’externalismo che risolve l’ossimoro considerando la comunità virtuale come comunità e basta: “La comunità virtuale, che si basa su una doppia finzione (una di fatto, in quanto ‘comunità’, e una di nome, in quanto ‘virtuale’) non è poi qualcosa di radicalmente diverso dalle altre forme di comunità che l’hanno storicamente preceduta. Anch’essa è una finzione (efficace); anch’essa corrisponde a una forma specifica di produzione e rappresentazione tanto della memoria quanto dell’identità. Da questo punto di vista una comunità virtuale è, potremmo dire, una versione deterritorializzata della comunità immaginata” (p. 58). Nel momento in cui, cioè, anche la comunità viene intesa in senso fittizio, e quindi maggiormente riferito a modelli storicamente determinati come immaginati, al modello dello stato-nazione ad esempio, la teoria non può che prendere atto dell’inutilità di qualsiasi definizione, dal momento che essa può condurre la ricerca solo a riaffermare percorsi di continuità stilistica incastrati in giudizi di subordinazione: la locuzione *comunità virtuale* così staccata dal proprio contesto diventa una locuzione assoluta che tende a proporsi in quanto schema tassonomico adatto, in fin dei conti, a contenere molteplici esperienze del legame sociale non esclusivamente collegate alla contemporaneità e in particolare alle nuove tecnologie. Molto più interessante diventa, così, affrontare il tema della rappresentazione che queste comunità sollecitano, costruiscono, o da cui sono costruite o sperimentate. Nel caso particolare dell’etnografia critica, questo può assumere la motivazione valida per un posizionamento nell’esperienza e un disinteresse spiccato per la definizione.

In questo senso, cioè, la ricerca sociale, che da un punto di vista “comunitario” si sposta *generalmente* sullo studio dell’*identità*, da un punto di vista dell’etnografia critica del carattere discorsivo nella sua strategia di rappresentazione totale dell’*Information Age* diventa lo studio dell’*identico* all’interno delle dinamiche ossimoriche della cultura digitale: la “comunità

virtuale” da dimensione tensitiva fra ideali simulati e riappropriazioni del reale, da luogo tecno-sociale (de Benedettis 2003) e legame sociale nomade, diventa, allora, il luogo privilegiato in cui questa esperienza viene sperimentata come rappresentazione o come dialogo, a seconda del tipo di stabilizzazione o di rotazione cui viene sottoposto, nel desiderio di potersi considerare come soggetto al di fuori della prospettiva trasparente strumentale. Ciò che l'immanenza della ricerca presenta come urgenza non è più tanto il cosa è (definizione), ma il come è (esperienza).

E il come è da sempre e suo malgrado prerogativa del medium, in questo caso della grammatica del digitale.

Per tornare al tema dell'identità nel suo rapporto con i termini del legame sociale, Bauman (2001) individua più che nella comunità ideale, nella mancanza di un sentire comunitario inteso come difetto di sicurezza sociale, la cifra attraverso cui le dinamiche identitarie confrontano loro stesse nell'età contemporanea: “La costruzione di un'identità è un processo infinito e perennemente incompleto e tale deve restare per assolvere il proprio compito (o, più precisamente, per mantenere credibile la promessa di un suo assolvimento). (...) La vittoria finale significherebbe in un sol colpo annullare la posta, deporre le armi e revocare il premio. Per evitare che ciò accada, l'identità deve restare flessibile e sempre suscettibile di ulteriori sperimentazioni e cambiamenti; deve essere un genere di identità autenticamente ‘a tempo’. La possibilità di disfarsi di un'identità nel momento in cui cessa di soddisfare o perde attrattiva rispetto ad altre e più seducenti identità disponibili è di gran lunga più importante che non il ‘realismo’ dell'identità attualmente ricercata o momentaneamente conquistata e goduta. La ‘comunità’, la cui principale funzione consiste nel confermare attraverso l'impressionante potere dei numeri la validità della scelta attuale e conferire parte della propria solennità all'identità ch'essa contrassegna col marchio dell'approvazione sociale, deve possedere le stesse caratteristiche. Deve essere altrettanto facile da smantellare di quanto sia stato costruirla” (p. 63). In questo senso Bauman propone che il sentire comunitario, materializzato socio-culturalmente nella comunità, risponde agli stimoli di una ricerca costante e senza meta di un principio di identità come principio della sicurezza e della stabilità sociale: la flessibilità dell'identità, determinata dal fatto che nella sua realizzazione troverebbe contemporaneamente la sua fine, deve costruire comunità flessibili, quindi sempre più sradicate da coordinate fisse, sia da un punto di vista temporale che spaziale, ma soprattutto da un punto di vista culturale.

Castells, come anticipato nel capitolo precedente, dedica quasi tutto il secondo volume della sua trilogia sull'*Information Age* alla questione dell'identità e del potere. Tralasciando il potere di cui si è già parlato, è interessante confrontare come il sociologo della società-rete tratti la materia identitaria in merito alla sua configurazione come elemento chiave di molte dinamiche contestuali alla contemporaneità. Il suo assunto di base può essere iscritto nella tradizione sociologica afferente agli studi di Berger e Luckmann per cui “l'identità è un fenomeno che nasce dalla dialettica fra individuo e società” (1966, p. 236), quindi un paradigma costruzionista. Il punto di vista di Castells è orientato alla considerazione di identità collettive che, nella sua prospettiva, si distinguono in tre tipologie secondo cui la loro genealogia si produce all'interno dell'intersezione fra dinamiche sociali e dinamiche di rete:

- 1) *identità legittimante*, imposta da un livello istituzionale sugli attori sociali
- 2) *identità resistenziale*, che costituisce un nucleo di resistenza promosso da attori sociali in posizioni emarginate o subordinate
- 3) *identità progettuale*, come vero e proprio processo di innovazione culturale determinato dagli attori sociali che intendono ricollocarsi nella società per modificarne la struttura.

A questi tipi, Castells fa corrispondere altrettanti tipi di risultati: la società civile come soggetto dell'identità legittimante, la comune o comunità per l'identità resistenziale, e i



soggetti per la terza forma, quella progettuale; per soggetti si intendono “l’attore sociale collettivo tramite il quale gli individui conferiscono un senso generale alla loro esperienza singolare” (1997, p. 10). La convinzione di Castells è che nella società rete l’identità progettuale sia relazionata a quella resistenziale più che a quella legittimante, cioè si configuri come promanazione della resistenza della comunità, più che affermazione nella società civile: “Nella prima fase della reazione, la (ri)costruzione del senso da parte delle identità difensive rompe con le istituzioni della società e promette di ricostruire tutto daccapo, trincerandosi in un paradiso comunitario. È possibile che da queste comuni emergano nuovi soggetti, ossia agenti collettivi della trasformazione sociale, in grado di costruire nuovo senso intorno a un’*identità progettuale*” (p. 73). Castells, cioè, storicizza come Bauman il sentire comunitario come mancanza di sicurezza identitaria dovuta, nel suo caso, alla destabilizzazione dei flussi globali e della cultura della virtualità reale nella società-rete. A differenza di Bauman, tuttavia, individua questa come un precisa fase cui potrebbe far seguito la strutturazione di identità progettuali, e quindi mobili, che emergendo dal recinto comunitario, in questo caso assunto ambivalentemente come cella di protezione e provetta da laboratorio, possano affermare un mutamento sociale. Coerentemente con il suo essere fuori e dentro il carattere discorsivo, cede alla tentazione della tipologia, ma il suo acume gli impedisce di schiacciare l’analisi sull’ideale comunitario. Le comunità immaginarie diventano come immagini comunitarie nella produzione di identità variabili. Il recinto viene costruito per essere distrutto.

Quello dell’instabilità identitaria come vena ottimistica del mutamento sociale ritorna anche come topos classico di una certa letteratura affascinata (Turkle e Stone), ma ricontestualizzato nelle dinamiche dell’etnografia critica in quanto *identico* (e quindi modello), suggerisce percorsi più proficui e problematici per la ricerca, percorsi lontani dai pantani dualistici e dicotomici, dalle tentazioni della distanza e dell’externalismo, dall’immersione acritica e iperuranica, traiettorie che guardano in faccia il carattere discorsivo e con coraggio affrontano il rischio del contatto dialogico con le marche retoriche e loro ansie di stabilizzazione e ipostatizzazione: con i loro stereotipi.

Nessuna etnografia è pura; posizionata nell’ossimoro della cultura digitale l’etnografia critica rischia di essere doppiamente impura: costretta e desiderosa dell’immanenza dialogica con il linguaggio digitale, essa non è solo sul digitale ma anche attraverso il digitale<sup>27</sup>.

Secondo Vinker e Ester (2003), “the more important questions about the Internet are not about what it can do for real life or about how real life can best be represented or mimicked on it, but about what it is as a constitutive force for the identity of people who engage in it, for the way people will experience the world and for the cultural forms that will arise from this” (p. 10). Spingendo più dentro al mezzo questa prospettiva, quindi non acceccandola nella profondità del fascino malinconico, né allontanandola nella distanza della rappresentazione trascendentale, l’etnografia critica intende confrontarsi su come il carattere discorsivo attraverso le sue marche retoriche costruisca una forza costitutiva dell’identico, stabilizzando l’ossimoro digitale attorno alla sua grammatica: l’identità, così, sta alla comunità come l’identico sta alla comunità virtuale in quanto rappresentazione totale, cioè come significato socio-culturale i cui elementi risultano marcati dalle strategie discorsive sull’*Information Age*.

In questo senso l’essere-in-comune l’etnografia critica lo deve attivare proprio con il digitale nelle sue molteplici variazioni morfologiche, specificazioni socio-culturali e appropriazioni discorsive: rifiutando l’orientamento aprioristico della definizione e concentrandosi sull’esperienza, decadono anche le false problematiche legate alla natura fittizia o alla veridicità del virtuale, problematiche che non fanno altro che riproporre il potere della simulazione subordinata alla realtà, il monismo di questa realtà, e gli interstizi ambigui

---

<sup>27</sup> Come sostiene Paccagnella (1997): “Computer-mediated communication systems exhibit a fair amount of *interpretative flexibility*. That is, they can mean different things to different individuals or different groups, and their use continues to be interpreted and reinterpreted with the passing of time”: le verità parziali sembrano rincorrersi in accelerazione.

in cui si possono affermare tanto gli esternalismi quanto le ombre motivate dal fascino malinconico. Le configurazioni della grammatica del digitale (ipertesto, database, interfaccia) diventano, così, non solo il luogo del posizionamento etnografico ma gli indicatori stessi dell'identico per come emerge dal lavoro stabilizzante delle marche retoriche sugli elementi dell'ossimoro della cultura digitale. La ricerca non si orienta allo studio della natura reale del legame sociale virtuale, ma alla sua apparizione e configurazione ossimora all'interno della rappresentazione totale: l'identico diventa l'attimo materiale in cui le marche retoriche ricostruiscono l'aura di questa rappresentazione.

In questa prospettiva immanentista, sulla fenomenologia del sentire digitale, i dati da rilevare sono quelli che emergono dalla costruzione dell'esperienza attraverso gli elementi che la compongono e che rimandano alla grammatica del digitale: la comunità virtuale diventa il luogo in cui questa grammatica viene rappresentata e come tale l'etnografia critica intende incrociarne la costellazione.

Dunque, il punto di partenza ritorna decisamente più caratterizzato sotto le sue molteplici declinazioni: la frase biunivoca secondo cui i luoghi non sono necessariamente comunità ma possono contribuire a costruirne, e le comunità non sono necessariamente luoghi anche se possono contribuire a configurarne, acquista il suo senso e il suo significato socio-culturale proprio in riferimento all'identico e alla sua relazione con il carattere discorsivo attraverso la rappresentazione totale dell'esperienza e la grammatica del digitale. Ciò che costruisce questa esperienza nel suo rapporto con il carattere discorsivo è *precisamente* l'orizzonte di ricerca dell'etnografia critica e del suo posizionamento.

## CAPITOLO QUARTO

### ACTIVEWORLDS: LA REALTA' DIGITALE COME COSTRUZIONE SOCIO-CULTURALE DEL CARATTERE DISCORSIVO

During the speech (if there was ever one) by President Enzo at AW Festival 2004, he perhaps can talk about his vision of what AW should be and have in next 10 years. The vision of next 10 years would be good to have. It's almost like 10-year plan by a government (just comparing). However, it doesn't have to be specific about what should be added or something like that but more general about future. Perhaps vision will have several themes? Worldbuilders, townbuilders, bot developers, gamers, builders (home, business, etc not towns or worlds), and other major interest groups will definitely be interested in President's vision for next 10 years. What do you say we hear your vision at the Active Worlds' 10th birthday celebration, Mr. President?

--

Legion, Chairman of Rockford Township, Phin County, Alphaworld

(messaggio inviato al newsgroup *Community* di Activeworlds – “An idea about AW celebrating 10th anniversary....” 11/09/2004)

#### 1. Elementi per una breve premessa metodologica.

In realtà tutta la tesi fino a questo punto è stata una premessa metodologica, anzi, non è corretto nemmeno dire “fino a questo punto”, perché la riflessione sul metodo continua e si inserisce in ogni momento dell’esperienza di analisi, proprio perché ogni momento dell’etnografia critica così posizionata nell’immanenza dialogica è un progressivo costruire e costruirsi di metodologie di ricerca. Esperienza e metodologie sono dinamiche della stessa costellazione, e procedere per premesse è una dimensione costante in una ricerca sociale che non dirige i suoi sforzi alla necessità di trovare definizioni<sup>1</sup>.

---

<sup>1</sup> E’ necessario sottolineare da parte mia come alcuni approcci di ricerca che apparentemente vanno in questa direzione siano, in realtà, pienamente e coerentemente iscritti nel carattere discorsivo. Jones, ad esempio, scrive: “ If the Internet is a form of ‘personalized’ mass media, perhaps researchers, too, should in some sense ‘personalize’ their efforts, in two ways. First, to be sensitive to, and aware of, their own experiences online. Second, to focus not only to community but on individuals within social group as well” (1998, p. 18), il che è giusto come principio (che in Jones deriva da Geertz) ma non come situazione, e cioè questo *mass media personalizzato*, concetto acriticamente vuoto che desume da Negroponte e lo porta a ricercare modelli nomadici (quindi Deleuze e Guattari) per lo studio della comunicazione mediata dal computer. Più che personalizzato, il medium è antropocentrizzato.

Più che dilungarmi o, peggio ancora, essere pedantemente ripetitivo, intendo, quindi, fissare enucleandoli alcuni punti come stelle nel cielo di questa costellazione: voglio, cioè, proporre, affidandomi alla scrittura, una sorta di cartografia elementare delle dimensioni che l'etnografia critica e il suo posizionamento nell'esperienza comportano.

E' importante farlo proprio nel momento in cui mi appresto, attraverso la stessa scrittura, a fissare, a mia volta, la regione della mia ricerca in cui l'etnografia critica si è trovata a contatto con quella che si configura come l'esperienza della rappresentazione totale, e comporta il posizionamento all'interno della comunità virtuale 3D Activeworlds.

Questo intreccio fra etnografia ed esperienza è indissolubilmente imposto dalla particolare natura ossimora della cultura digitale, che chiama a sé l'etnografia nel tentativo di liberare una relazione dialogica della ricerca: l'impossibilità di un punto di vista esterno da cui lanciare la critica, così come l'improduttività di un approccio externalista alla ricerca nelle comunità virtuali, impongono il rischioso posizionamento immanente al linguaggio digitale, che nella letteratura affascinata è costato proprio la capacità critica. Eppure, se devo per forza individuare una necessità, in una metodologia di ricerca applicata allo studio delle culture digitali altrimenti aperta in ogni suo percorso, l'unica vera necessità è proprio quella di correre quel rischio, cercando di opporre il proprio movimento critico al lavoro stabilizzante delle marche retoriche nel carattere discorsivo.

In questo senso l'*universo della ricerca* non è tanto (non è solo) Activeworlds in quanto comunità virtuale, ma Activeworlds in quanto *esperienza*, appunto. Come già anticipato in precedenza, questo tipo di esperienza si costruisce attorno a una grammatica predeterminata e prende molto spesso la via distante della rappresentazione, ma allo stesso tempo produce nuove grammatiche proprie che, dato l'immanentismo della ricerca, costringono l'etnografia a sperimentarle. Così per la particolare natura ossimora della cultura digitale, fare etnografia critica in Activeworlds, vuol dire contemporaneamente attivare un'etnografia del sé. La componente intersoggettiva e gli stratonni che è costretta a subire nel suo contatto immanente con l'alterità digitale diventano un elemento fondamentale del riposizionamento obbligato dell'etnografia: il dialogismo comporta l'abbandono di una stabilità puntuale.

L'osservazione è osservata e l'ossimoro osserva l'osservazione.

La questione se il campo di ricerca sia un continuum del reale oppure una dimensione separata della virtualità ha davvero poco senso, allora. Come sostengono Mann e Stewart, "the evidence from studies which have focused on online cultures suggests that a virtual world may be seen as *either* an environment in itself *or* an extension of real life depending on the research interests of the investigator" (2000, p. 207). Nell'ottica di una dicotomia reale/virtuale, il posizionamento della ricerca non può che risolversi nell'ovvia conclusione che la natura del campo è determinata, predeterminata, dal taglio del ricercatore.

Tutto questo cambia in considerazione dell'etnografia critica, poiché l'ossimoro del digitale che essa cerca di riattivare con le sue rotazioni rifugge la scomposizione in questi assi dicotomici e richiede, invece, i *suoi propri feticci*, cioè la considerazione delle componenti elementari che lo configurano. Questi elementi decostruiti dalle grammatiche arrivano, così, ad affermarsi contemporaneamente come *indicatori* e come *soggetti* dell'etnografia critica e del suo posizionamento nell'universo dell'esperienza della rappresentazione totale.

Poiché la rappresentazione aspira alla totalità, la risposta della scomposizione deve essere elementare, una costante ricerca del movimento elementare.

In questo senso, si può parlare di *macro-indicatori*, che nella prospettiva della mia ricerca saranno i tre oggetti della grammatica del digitale, *interfaccia*, *ipertesto* e *database*, e dei *micro-indicatori* che dalla scomposizione critica di questi macro-indicatori incrociati con l'esperienza vissuta scaturiranno. Nelle comunità virtuali 3D l'*osservazione* può tornare a essere *partecipante*, naturalmente, ma altrettanto naturalmente le sue dinamiche saranno slittate nell'immanenza dell'ossimoro digitale. Bisogna quindi porre attenzione al fatto che questa partecipazione non è strutturata esclusivamente attorno all'interazione fra gli utenti, ma

alla connettività con i linguaggi che la rappresentazione totale presenta nelle sue grammatiche.

In Activeworlds non si partecipa esclusivamente a una sessione di chat, ma si partecipa alle caratteristiche di un'interfaccia, secondo logiche ipertestuali e nel contesto di un'accumulazione indicizzata nelle collezioni-database. L'esperienza non è solo quella della CMC (Computer Mediated Communication), ma innanzitutto l'esperienza di un software che l'etnografia critica, se non vuole accontentare la fame delle marche retoriche e del carattere discorsivo, non può e non deve considerare trasparente. Ogni ricerca sociale deve passare per il software, deve posizionarsi sul software e valutarne l'esperienza. L'esperienza, la tipologia di esperienza sollecitata in riferimento al campo di ricerca, è allo stesso tempo il criterio di scomposizione attraverso cui i macro-indicatori suggeriscono micro-indicatori. Più la scomposizione elementare mette in moto le sue rotazioni, più l'etnografia avvicina il suo posizionamento nell'evento.

Questi micro-indicatori sono, cioè, *situazioni*.

Coinvolti nell'ossimoro della cultura digitale, anche gli indicatori, insomma, non possono dirsi totalmente esterni all'evento, ma configurano allo stesso tempo le soggettività sollecitate dall'immanenza dialogica della ricerca. In questo modo i confini delle situazioni sono costantemente attraversati tanto quanto l'esperienza della rappresentazione totale attraversa i linguaggi che la compongono. L'etnografia situata si posiziona nel cuore più tenebroso delle dinamiche contrastanti attivate dall'ossimoro digitale nel momento in cui viene eccessivamente sottoposto al regime delle marche retoriche del carattere discorsivo. Ogni situazione diventa l'esperienza della ricerca di un modello, di una grammatica, che ne predetermina lo sviluppo in quel dato caso. Agire in un ambiente cosiddetto di tipo immersivo, comporterebbe che l'osservazione possa interessarsi, ad esempio, ai comportamenti non verbali e ai comportamenti spaziali, ma l'esperienza situata nell'interfaccia conferma che gli avatar sono ancora sottoposti al dominio di un tipo di linguaggio che è quello della narrazione scritta, e l'osservazione stessa è portata a subordinare la sua analisi a quel tipo di comportamento significativo. In questo senso, l'oggetto della rappresentazione diventa la rappresentazione stessa. L'etnografia critica ne scompone i linguaggi per evidenziare quali *pattern* entrino in gioco nel controllo normativo di tutti questi comportamenti eterodiretti. Le grammatiche si sovrappongono e l'unica possibilità di fare ricerca sul campo è quello di entrarvi criticamente, allora.

Le situazioni che ho deciso di evidenziare riguardano, quindi, la strutturazione di quegli eventi linguistici che fra tutti i dati raccolti maggiormente configurano questo orizzonte di ricerca: la dimensione, cioè, attraverso cui le marche retoriche affermano i loro modelli nel tentativo di stabilizzare l'ossimoro digitale in una direzione, galvanizzando così il potere del carattere discorsivo. Le elenco di seguito, sottolineando che ovviamente sussistono connessioni intimamente strutturanti fra i vari elementi che per esigenze di ricerca scompongo:

- La scomposizione elementare dell'interfaccia come quadro e declinazione dell'organizzazione grammaticale.
- La mappa e la Storia come elementi di collezione del database.
- La struttura architettonica dei mondi di Activeworlds che si sviluppa sulla logica ipertestuale comune a ogni sito web.
- Gli avatar come tipologie di modelli predeterminati, ma anche manifestazioni della capacità ossimora del linguaggio digitale
- Il nickname come potere del nome e della scrittura di "nominare"
- La struttura "politica" in cui è organizzata la vita comunitaria: l'etica e i tutori dell'etica.
- L'esperienza più diretta e più drammatica della rappresentazione totale nelle dinamiche di un tipo particolare di mondi in Activeworlds

- La duplicazione dell'interfaccia nello sdoppiamento della stessa esperienza in sistemi differenti
- L'ossimoro di un'autorappresentazione.

Attraverso questi macro e micro indicatori si dispiega il contatto che l'etnografia critica affronta nell'immanenza della rappresentazione totale: queste situazioni travalicano l'evento per affermarsi come orientamenti che favoriscono in alcuni casi la netta affermazione delle marche retoriche.

Ma l'ossimoro pur sempre resiste e resta vivo in qualsiasi grammatica.

## 2. "The future is now, but we're trying to bring back the past".

### 2.1. Costituzione e grammatica di AW.

Activeworlds (d'ora in avanti, AW) è un sistema complesso di comunità virtuali: si potrebbe dire, parafrasando il detto che vuole Internet come la rete di tutte le reti, che AW è la comunità virtuale di tutte le comunità virtuali. Naturalmente i detti non sono mai del tutto veri: ma certo l'aspirazione di AW potrebbe considerare da un punto di vista teorico la tendenza a configurarsi come il World Wide Web della virtualità. In realtà, AW funziona per *mondi* e *località*, cioè, per un principio geografico che tende al costante allargamento spaziale, secondo dinamiche che ovviamente riflettono la logica di rete e in particolare della società-rete per come viene descritta da Castells.

Quindi è la sua modalità di espansione che ne marchia il carattere a tendenze olistiche.

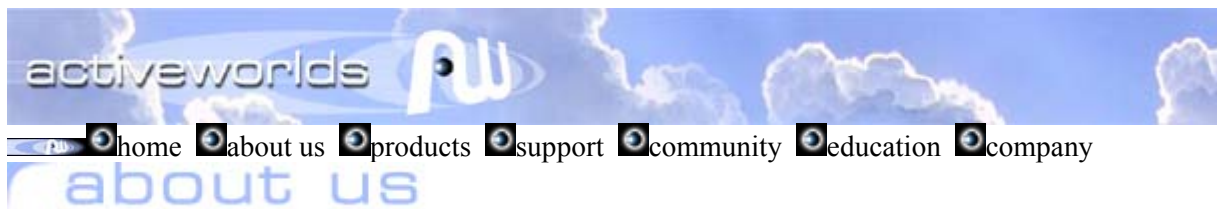
Tecnicamente AW è un software per la gestione, l'implementazione e l'esperienza di comunità virtuali 3D, cioè di comunità virtuali in cui alla consueta forma testuale di scrittura come comunicazione linguistica – storicamente determinata nelle MOO, nei MUD, nelle Chatrooms e nelle BBS agli albori di Internet<sup>2</sup> – affianca il linguaggio visuale e sonoro, ricostruendo un ambiente cosiddetto di tipo immersivo intorno all'utente e alla sua immagine proiettata nello spazio virtuale come *avatar*. AW rappresenterebbe una sorta di sviluppo in senso polifonico delle precedenti configurazioni di interazione fra utenti attraverso il computer.

Tradotto in termini tecnologicamente secolarizzati, questo vuol dire che AW riproduce un ambiente esperienziale teso alla copertura multipercettiva dello spazio digitale: quando idealisticamente si sente parlare di immersione in riferimento alla realtà virtuale (aspetto che tanta letteratura affascinata evoca<sup>3</sup>), probabilmente l'esperienza che AW offre viaggia semanticamente nella stessa direzione, anche se circoscritta alla cornice del monitor e non legata, quindi, al collegamento con altre periferiche tipiche della VR come il guanto, il casco, la tuta. AW presenta una significazione bidimensionale nella sua tridimensionalità.

A un primo sguardo AW appare come un universo complesso che agisce su dinamiche multilineari; nella sua autopresentazione ufficiale (fig. 3) esso si configura come una piattaforma per la creazione di mondi virtuali 3D in cui sia possibile comunicare in tempo reale con altri utenti: questo comporta due livelli immediati che sono quelli della *costruzione* e della *comunicazione*.

<sup>2</sup> cfr. Turkle 1995; Stone 1995; Terranova 1996; Stefik 1996.

<sup>3</sup> cfr. Rheingold 1992



### Overview of Activeworlds

Activeworlds offers a comprehensive platform for efficiently delivering real-time interactive 3D content over the web. Activeworlds' 3D content is dynamic, visually compelling and most importantly provides users a richer, more exciting online experience.



Applications for Activeworlds' 3D technology are as diverse, creative and exciting as the product itself.



### Virtual reality 3D technology for businesses:

Create massive amounts of buzz, sell products, support customers (CRM), perform interactive product demos, and conduct on-line corporate training and other e-learning initiatives. Web sites use Activeworlds' 3D technology to increase site traffic, retention time and return rates.

### Immersive, virtual reality 3D worlds:

For consumers, Activeworlds hosts a Universe of over 1000 3D virtual reality worlds. In these worlds you can choose from a vast array of avatars that fit your personality (or your perceived personality - that's half the fun!). You can then move about, play online games, shop and make friends with people from all over the planet. You can even stake claim to a piece of land and build your own virtual home, mansion, estate or castle! If you like to travel, there is plenty to explore. With Active Worlds' most popular world, AlphaWorld, boasting virtual land space larger than California, there is plenty of opportunity to be awed by the creations of others!

Visiting and chatting in Active Worlds as a tourist is always free! Users may also elect to become an Active Worlds citizen for a nominal citizenship fee which includes: unlimited access to hundreds of virtual worlds, a protected citizen name, secured property privileges, instant messaging service, access to our expanded avatar gallery and much more!

### Next step:

Start exploring in Activeworlds 3D immersive technology and get a glimpse into the future of online communication, collaboration, and interactive entertainment. Install the Activeworlds plug-in now. To learn more about Activeworlds' immersive, virtual reality 3D worlds [click here](#).

© 1997-2004 Activeworlds Inc.

**Fig. 3 – dal sito istituzionale [www.activeworlds.com](http://www.activeworlds.com) (carattere ridotto per esigenze di spazio)**

La costruzione coinvolge le modalità attraverso cui i mondi vengono creati, strutturati e definiti, sia da un punto di vista concettuale che da un punto di vista visuale: il concetto è dinamicizzato solitamente nella costruzione di mondi coerenti con un proprio tema (un proprio modello identitario) autodeterminato, e il visuale costituisce l'orizzonte materiale attraverso cui il concetto viene digitalizzato. Per quanto riguarda la comunicazione, essa coinvolge, invece, le modalità di percezione dei mondi costruiti e le morfologie di interazione fra utenti che rendono possibili. Naturalmente questi due livelli sono fortemente intrecciati. Parallelamente AW si presenta anche da un punto di vista aziendale, come piattaforma per il commercio elettronico, la creazione di software specializzato e ambiente per l'e-learning: in questo senso la sua autopresentazione si struttura attorno al doppio binario della realtà comunitaria off-line e on-line. AW resta pur sempre un'azienda a scopo di lucro, quotata col titolo di *Activeworlds Inc.* nel Nasdaq come *small cap.* dal 1999, che trae profitti dalla vendita degli spazi virtuali a coloro che diventeranno cittadini, così come dalla vendita di spazi commerciali all'interno delle comunità 3D, e dall'implementazione di software variabile, in uno spettro che va dalla costruzione di oggetti per i mondi virtuali, alla configurazione di sistemi di gestione tridimensionale di database. Come si può notare dall'*overview* (in particolare nella sezione "next step"), il richiamo marcato al futuro è costante e si configura come sutura retorica fra le due dimensioni che sembrerebbero scomporre AW fra un'attività esterna e una interna: in questo viene rispettata una certa coerenza con le dinamiche dell'ossimoro digitale.

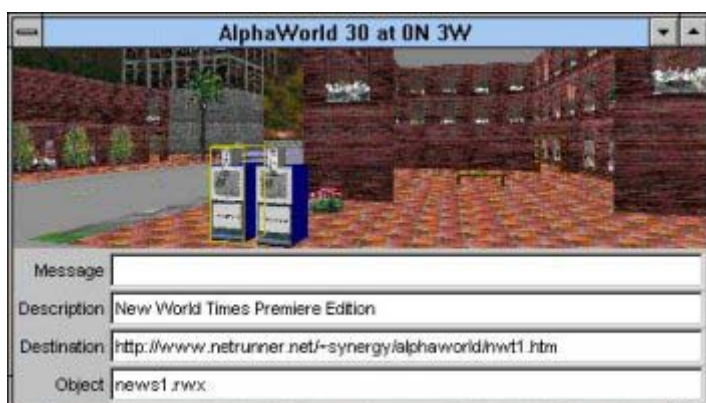
Ci sono due modalità per entrare in AW: come *turista* o come *cittadino*, appunto. Questa è una frattura che rivendica la dimensione dell'accesso come discriminante dell'esperienza, dal momento che al cittadino che acquista la sua cittadinanza sono consentite azioni che al turista vengono (ovviamente e coerentemente con l'attività connessa all'entrata in borsa di AW) precluse. In particolare negli ultimi anni, si può dire dal 2000 in poi, c'è stata una restrizione sempre maggiore nei confronti delle possibili esperienze del turista, tanto che ormai può accedere solo a pochi mondi, indossare esclusivamente un avatar che lo marca in maniera tipologica come turista (Fig. 4), e muoversi interagendo con gli altri utenti ma senza poter modificare il panorama con proprie costruzioni. In alcuni mondi, addirittura, i caratteri dei suoi interventi scritti risultano tipograficamente più sottili di quelli dei cittadini. Il cittadino, al contrario, ha accesso illimitato a tutti i mondi contenuti nell'universo di AW, e possibilità di costruire e stabilirsi ovunque voglia e in qualunque forma voglia, purché nel rispetto delle proprietà altrui. Ritorno su questo punto più avanti, dal momento che dopo una panoramica generale delle dinamiche di AW è necessario prima stabilire con più precisione alcune coordinate della sua storia che ne hanno marcato il percorso.

Innanzitutto c'è da fare proprio un'analisi critica e un'etnografia del sentire storico che una comunità orientata alla *presentazione* (intesa proprio nel senso simulato in quanto potenziale presentato della logotopia previsionale) del futuro come AW ha avvertito l'urgenza di realizzare nei primi anni della sua nascita. *Alpha World*, il primo mondo virtuale da cui poi ha preso le mosse tutto l'universo di AW (e infatti spesso le sigle si confondono sia nei documenti ufficiali che nei discorsi degli utenti) è stato creato nel 1995: la sua tecnologia si basava su un software per la creazione di ambienti tridimensionali sviluppato dalla Lucasfilm game ltd. (Manovich qui potrebbe prendere spunto per esaltare le connessioni fra linguaggio cinematografico e linguaggio digitale) e denominato *Habitat*. Habitat ebbe una certa diffusione in Giappone e Stati Uniti fra il 1985 e 1991: il software poteva anche sfruttare una delle piattaforme più diffuse all'epoca, il Commodore 64, e definiva *avatar* (fu Chip Morningstar, collaboratore esterno della Lucas, a volerlo mutuare dal sanscrito) la rappresentazione dell'utente all'interno dello spazio tridimensionale.





**Fig. 4 – avatar di turisti in AW: sono evidenti i caratteri tipologicamente identificativi**



**Fig. 5 – Una delle prime interfacce di AW**

Influenzato dal romanzo cyberpunk *Snow Crash* (1992) di Neal Stephenson, Ron Britvich fondò nel 1994 la WebWorld che per la prima volta esportava la logica di Habitat in un network, configurando così la prima comunità virtuale 2.5D, in cui gli utenti potevano muoversi ed essere esternamente connessi con il www. Non a caso Britvich sceglieva come nickname (cioè il nome identificativo dell'avatar) *The Protagonist*, dal momento che in *Snow Crash* il personaggio principale è un hacker chiamato Hiro Protagonist. La WebWorld si basava su una tecnologia software fornita dalla *Peregrine Systems* di Chris Cole, che poco tempo più tardi avrebbe fondato insieme a Dave Gobel e Cole Larson la Knowledge Adventure Worlds (KAW), che cominciò a sviluppare il prototipo di quel mondo virtuale che sarebbe poi divenuto Alpha World. Britvich si unì alla KAW un anno dopo, che con l'ingresso di altre piccole società divenne la Worlds inc. e nel Giugno del 1995, la prima sessione ufficiale di Alpha World sul web vide la luce. Nel sito web di Mauz ([mauz.info/index.html](http://mauz.info/index.html)), uno dei primi cittadini di AW, un sito ricco di dati storici, è contenuta una parte del racconto di quella giornata:

- 0628 (0627 11 PM PDT) First "official" release to the public of *AlphaWorld*, a 3D virtual web of worlds with a windows-based client. Name Alpha came from the alpha testing stage. Birthdate for Citizen #1 was 2:10 AM EST (restarted database). The only avatar available was Cy. From Protagonist via digigardener: *"It was Wednesday June 28th, 1995. I don't recall the exact time. I think it was in the evening though... after a long day of work getting the identity server to work. My best guess would be around 8:00 pm PDT. On "day one", people could reserve an identity for the first time. This was the day that several people beat me establishing their identity. By the time I immigrated, I was citizen #4! I asked them if I could reset the citizen database to get citizen #1. They gladly agreed. Within the next few hours we had our first citizens of AlphaWorld."*
- 

Britvich-Protagonist ebbe in concessione di essere registrato nel database di AW come cittadino n. 1, e poté indossare l'unico avatar allora disponibile (Cy) per affrontare la prima sessione di chat virtuale 3D sul web. Il dato che all'origine di AW fosse possibile configurarsi con un unico avatar uguale per tutti è molto importante: certamente le difficoltà di allora erano di ordine tecnologico e di gestione del principio di variabilità, ma questa dimensione ha influenzato largamente e paradossalmente il tipo di esperienza tridimensionale che, per quanto riguarda la distinzione fra un utente e l'altro, resta tuttora legata *più al potere significativo del nickname che a quello dell'avatar*. La rappresentazione tridimensionale ha una minore portata identificativa rispetto al nome, e questo caratterizza AW come un luogo ancora per certi versi legato al potere della scrittura. Nella simulazione 3D, il nickname aleggia sempre sulla testa dell'avatar.

Per tornare ad Alpha World, nei suoi primi mesi di vita conosce un successo straordinario: già a Novembre dello stesso anno in cui è nata raggiunge i 10.000 cittadini registrati. In questa fase l'utilizzo del software è gratuito, e il fatto certamente spiega l'incredibile affluenza di utenti che decidono di *immigrare* (questo il termine usato nel gergo di AW) nella comunità. Fra i cittadini cominciano a formarsi delle sotto-comunità che spesso diventano associazioni: una di questa la Circle of Fire (CoF), fondata da Richard Noll (E N Z O, attuale presidente esecutivo della Activeworlds inc.), avrà un ruolo importante quando nel 1997, la Worlds inc. verrà disciolta (probabilmente per problemi finanziari) e deciderà di mettere in vendita il software. La CoF acquista il software e tutti gli oggetti fino a quel momento creati in AW (che nel frattempo ha visto nascere già diversi mondi e raggiungere la soglia dei 200.000 cittadini), decidendo, a sua volta, che da questo momento in poi l'accesso per gli utenti sarà un servizio fornito a pagamento. Naturalmente la decisione, in evidente contrasto con l'ideale comunitario che di sicuro informa i primi anni di AW, provoca molti dissensi interni che porteranno anche all'allontanamento volontario di Britvich. Da quel momento la crescita di AW in termini di cittadinanza presenta vistosi rallentamenti; è sempre possibile accedere in qualità di turisti (il che rende impossibile la ricerca di qualsiasi dato statistico in merito alla distribuzione delle utenze), ma col passare degli anni, come già detto, l'accesso turistico diventa sempre più limitato. Nel 1999 la CoF si fonde con un'altra compagnia, la Vanguard Enterprises specializzata in marketing televisivo, e nasce la public company Activeworlds Corporation, che di lì a pochi mesi viene quotata a Wall Street: nel 2002 la compagnia diventa privata e assume il nome di Activeworlds inc., proprietaria di tutti i mondi di AW. Allo stato attuale AW, a fronte di una moltiplicazione esponenziale dei mondi, più di 1100 ormai (la sola Alpha World è ormai una megalopoli costituita da 157.992.188 oggetti in proprietà), conta, al 7 Ottobre del 2004, 355.645 cittadini registrati: se si pensa che solo dal '95 al '97 gli utenti registrati erano stati 200.000, è facile intuire di quanto sia scesa la percentuale del tasso di crescita della popolazione registrata nei restanti

sette anni. D'altronde le decisioni di un'azienda non possono non influenzare i suoi prodotti e la percezione, il consumo esperienziale che questi prodotti sollecitano.

Un breve inquadramento storico, sotto questo aspetto, è naturalmente possibile solo se inteso come contiguo alla storia di AW in quanto software: dalle prime schermate del 1995, le possibilità di azione e di configurazione sono cambiate, strutturandosi con maggiore definizione attorno ad una propria grammatica. La storia di AW è un continuo miscuglio, del resto, fra gli eventi vissuti online e quelli offline, e questo, se ci fossero ancora dei dubbi, rende difficile la netta dicotomia imposta dagli approcci esclusivamente externalisti alla Wellman. Prima di affrontare un'etnografia critica dell'interfaccia di AW, tuttavia, voglio in un certo senso chiudere il discorso storico proprio sulla comunità, perché, come scritto in precedenza, la necessità di costruire una storia di AW da parte dei suoi utenti è stata una necessità avvertita fin dall'inizio: e questa necessità si orientata alla costruzione di un database che costituisce uno degli indicatori della sua grammatica. Nello stesso periodo in cui la CoF si organizzava in Alpha World, quindi online, e configurava la sua attività che l'avrebbe poi identificata come punto di riferimento per l'implementazione del software di AW e per la creazione di mondi (e le avrebbe aperto così le porte alla solidità necessaria per acquistare il software della Worlds inc.), un'altra sotto-comunità prendeva vita online, la Alpha World Historical Society (AWHS).

L'AWHS è un'associazione volontaria di cittadini di Alpha World che conosce il suo periodo di attività fra il 1998 e il 2000, ed è plausibile, quindi, pensare che la sua dissoluzione (una vera e propria sparizione dal momento che gli oggetti e gli eventi che ha prodotto restano visibili tridimensionalmente come ruderi di una civiltà improvvisamente scomparsa nel nulla, senza lasciare alcun documento riguardante la sua fine) coincida con un ulteriore periodo di dissidio interno ad AW, susseguente alla decisione della CoF di fondersi con la Vanguard ed entrare in borsa alla metà del 1999. Ma questa certo è solo un'inferenza determinata dall'assenza di una documentazione al riguardo. L'ultimo dato che sono riuscito a rinvenire è una sessione di chat (praticamente una sorta di verbale) dell'ultima riunione dell'AWHS tenutasi il 4 Giugno del 2000: in quella riunione peraltro, non c'è il minimo accenno a una prossima fine o a qualche tipo di problema con lo staff di AW.

L'inizio dell'attività dell'AWHS coincide formalmente con l'inaugurazione in Alpha World dell'AWHS Museum, il 17 Gennaio del 1998; nel discorso di apertura viene configurato l'orientamento alla *preservazione* e contemporaneamente alla *costruzione* di una memoria di AW, di fronte alla necessità della CoF di creare nuovi spazi da vendere ai cittadini immigranti (a scapito innanzitutto dei turisti cui era permesso di costruire a quei tempi), ma anche di fronte alla velocissima obsolescenza cui vanno incontro gli oggetti di AW mentre il software viene sempre più perfezionato attorno a l'interfaccia che richiede definizioni via via più accurate. L'old style rischia di affermarsi come negazione del futuro evocato, e andrebbe, quindi, rimosso dal quadro: si cerca solo il nuovo come più aggiornato.

The prime directive of the idea (AWHS) was to save as much of what is now the aw world as possible, and lobby to get COF to not allow anything to be deleted without just cause. Property that is an obvious eyesore, incomplete to the point of uselessness, or simply vandalized beyond normal would be relented, but anything that showed a sign of being of interest to anyone should remain. "Secondly, a chronicling and cataloguing of "landmarks" in AW, then informing the public of what is out there waiting to be rediscovered. Regular parties and gatherings scheduled in various choice locations like Wascally's Amusement Park for example. Many of the places made in AW were designed for alot of people to experience together, rather than just one person going there alone. "Community is also an important thing to capture...fellowship. People getting together at times in certain places to enjoy one another's company and enjoy a locale together. Seven or more at any time in one place should be considered a success I think. My most

memorable times in AW were when I was away from a Ground Zero somewhere, and there were many around sharing with me adventures and exploration of a locale. ...then you have my blessing. Remember not to make the mistake of previous attempts at a society like this. Do not be cliquish. Do not break the group up into smaller groups or find yourself in competition with another organization. Bring people together. Don't fall victim to division. (dal AWHs Museum Grand Opening Speech – [www.awcommunity.org](http://www.awcommunity.org))

Ciò che mi colpisce di questo riferimento è il passaggio in cui si rivendica la capacità di un luogo e di una costruzione virtuale di evocare e significare il sentire comunitario attraverso l'esperienza vissuta e l'evento che l'ha caratterizzato. Il legame sociale non viene più contenuto esclusivamente dall'interazione fra utenti mediata dal computer, ma anche dagli oggetti come costruttori e ripetitori di esperienze. In AW i luoghi sono costruiti per essere comunità, non semplicemente per contenerla. In tal senso la direzione della preservazione è anche quella di una costruzione della memoria che non sia riconducibile esclusivamente al linguaggio della relazione socio-culturale, ma anche a quello degli oggetti come panorama significante: tuttavia, questo istinto a liberare il digitale viene subito rimesso apposto all'interno di una grammatica storica che da una parte lo configura all'interno di una mappa, dall'altra lo contestualizza come ricordo mitico dell'ideale comunitario trapassato. Nella carta istitutiva dell'AWHS si può leggere che: "The aim of AWHs is to preserve and restore valuable buildings in AW which participate in the enjoyment of the place and the soul of the community throughout its history. Concerned buildings are those built by persons who are no more AW citizens denoted here after as 'NAC' ('not a citizen'). AWHs modestly intends to try to be an expression of the whole community and to act in its name" (redatta da Mgib e ancora visibile su [www.awcommunity.org](http://www.awcommunity.org)). AWHs si pone come memoria dei dimenticati, attraverso un progetto ambizioso che intende catalogare e identificare tutti gli oggetti contenuti in Alpha World, stabilendone il principio di non-cancellazione indipendentemente dal fatto che chi li ha costruiti possa non essere più un cittadino. La dimensione storica diventa l'anima che può mantenere aggregata la comunità virtuale in quanto ideale del sentire comunitario, di fronte ai flussi dell'innovazione tecnologica che ne minacciano la sorta con le discriminazioni di accesso e le innovazioni linguistiche. Il recupero diventa un recupero quasi ideologicamente orientato, e deve rispondere a questo attacco, con il contrattacco più efficace e altrettanto olistico: la mappa dettagliata e la giustificazione malinconicamente affascinata.

In questo senso, presentare la lettera di un NAC<sup>4</sup> che, decisi a rientrare in AW dopo tanto tempo ritrova commosso ancora le proprie costruzioni, vuol dire lanciare l'AWHS verso l'ideale della comunità virtuale in quanto dimensione storica che ha bisogno specularmente di creare un passato da poter rimpiangere per affermare se stesso come sentire genuino. Quello che in un primo momento poteva sembrare un recupero della dimensione esperienziale in quanto luogo dell'evento produttore di per sé di significato socio-culturale, si rovescia, così, nel rimpianto romantico della proprietà perduta, intesa sia come possesso dell'oggetto, sia

---

<sup>4</sup> "Hiya! I was a beta tester in Alpha World back in...eh, 1995....I hung out with Dataman and Laura, some people I saw on your members list. I was sitting at a coffee shop with some friends of mine today and we were talking about the old days of the Internet, and I remembered Alpha World. I started to tell them about it, and about all the fun I had had there...so later when I went home I decided to download the AW browser and see what the place looked like.... Much change since I was a part of it. I managed to find my way from the Gateway to the original Alpha World, and then I started looking for my creations. Of course I couldn't remember the coordinates for anything, since they had been lost in the several times I have moved since I was last in Alpha World. With a little help from an experienced citizen and a few minutes looking through the AW map at [vevo.com](http://vevo.com), I located my homestead and then my palace... The only reason they are still standing is because the AWHs has preserved them. I want to thank you for that, I am honored that you thought my creations were elegant enough to be preserved in the virtual reality of AW" (*A letter from Sakamoto* – da [www.awcommunity.org](http://www.awcommunity.org)). NAC sta per Non-AW-Citizen .

come sua specificazione in quanto *attributo di*, sia come costruzione di un potere localizzato della memoria.

Insomma la protezione di un'identità come identico.

Non a caso, nel primo incontro online della AWHs il 5 Aprile del 1998, lo slogan che caratterizzava all'epoca la comunicazione istituzionale di AW ("The future is now") viene integrato da uno dei partecipanti nella prospettiva storica ("The future is now, but we're trying to bring back the past"): questa dimensione scissa si inserisce appieno nell'ossimoro del digitale e nelle dicotomie che il carattere discorsivo intende strategicamente affermare per stabilizzarlo nella direzione dell'identico.

L'ultimo elemento sollecitato dal fenomeno transitorio di AWHs è quello che poi più di tutti è trapassato invece nelle dinamiche quotidiane della dimensione socio-culturale all'interno di AW: il motivo della mappatura secondo cui il processo storico viene appiattito sulla superficie della scansione orizzontale, e sulla costruzione di un database illimitato da cui attingere *la Storia* di AW che trasformi la superficie scansionata nella distanza della rappresentazione idealizzata. La mappa fa confluire tutte le storie eventuali, i loro linguaggi e i loro oggetti, nella storia universale, materializzando tutte le ansie da configurazione olistica del carattere discorsivo. In questo senso il database viene costruito come *collezione etnografica logocentrica* anziché etnocentrica, cioè orientata all'associazione esatta e asettica fra rappresentazione ed evento, senza quello scarto dell'immanenza che libera gli oggetti in soggetti-feticci del dialogismo e della polifonia. Il logocentrismo si riflette nella necessità di mantenere e stabilizzare l'ossimoro del futuro presentato, affiancandogli in una illusoria contrapposizione, la memoria di un passato costruito come identità immaginata, quindi in quanto orientamento predeterminato, e non esperita. Il database si costruisce sulla base di un modello che ne stabilisce le coordinate di indicizzazione attorno alla reificazione del dato raccolto nella mappa: la mappa slitta verso la rappresentazione totale. L'autenticità della mappa viene così a configurarsi come una questione di orientamento al valore di scala, all'incrocio fra percorsi storici multilineari e memorie dell'ideale, fino a costruire le fondamenta del database come narrazione, grande narrazione dell'esperienza costruita più che sperimentata nell'evento. Le storie di AW diventano *la Storia della rappresentazione totale*.

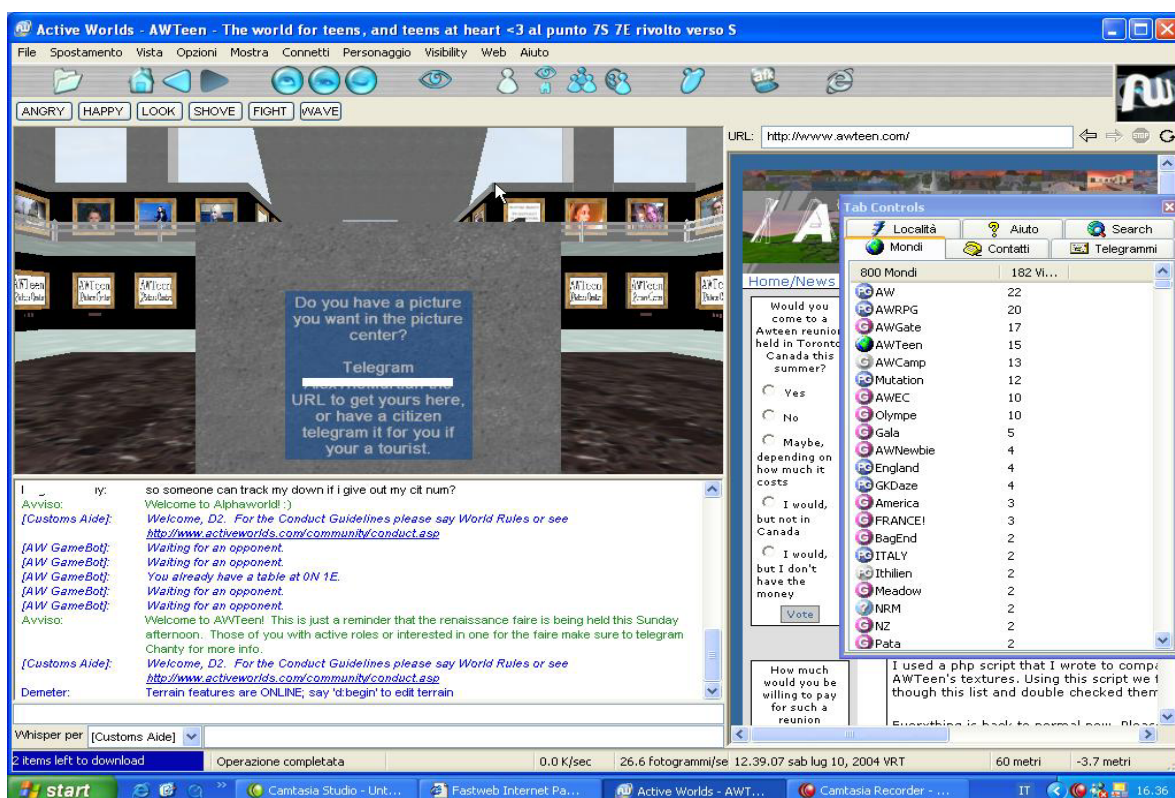
Questa tendenza alla distanza della rappresentazione dopo tutto non è una caratteristica esclusiva del sentire storico, ma una condizione determinata delle modalità percettive che l'interfaccia di AW e la sua grammatica comportano: è dunque fondamentale posizionare l'etnografia critica proprio nell'interfaccia per comprendere le dinamiche fondamentali attraverso cui l'esperienza così organizzata produce il proprio significato socio-culturale all'interno dell'ossimoro digitale.

La *Tavola 1* mostra l'interfaccia di AW e la sua scomposizione elementare, dal momento che l'etnografia, se vuole posizionarsi, non può evitare di evidenziarne gli elementi grammaticali che la compongono e la configurano, per poi analizzarne criticamente le relazioni che ne fuoriescono come strutturate. L'accorgimento del rifiuto dell'atteggiamento metonimico, in questa fase, è meno importante: anzi si può dire che la scomposizione elementare è proprio un principio di salvaguardia di quel rifiuto.

L'interfaccia di AW si compone fondamentalmente di *sei elementi semantici*, il cui apporto significativo è variabile e modulare coerentemente con i principi guida della grammatica del digitale; la sequenza con cui li presento non intende riflettere una struttura gerarchica, che comunque è presente e che può essere evidenziata, tuttavia, solo dopo averne analizzato la scomposizione del quadro d'insieme:



## TAVOLA 1 – INTERFACCIA DI AW E SUA SCOMPOSIZIONE ELEMENTARE (Figg. 6-12)



**Fig. 6 – Visione d'insieme dell'interfaccia di AW con il browser esterno (tab) sovrapposto a quello interno**



**Fig. 7 – 3Dbox**



Fig. 8 – Chatbox



Fig. 9 – Barra superiore

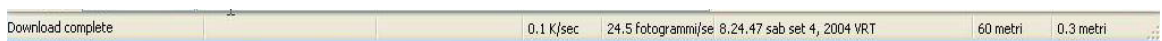


Fig. 10 – Barra inferiore

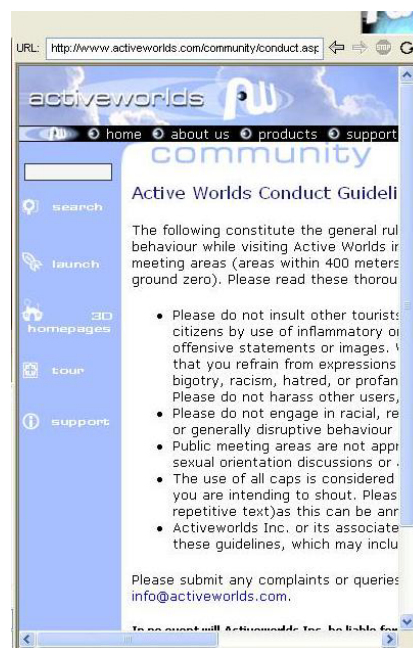


Fig. 11 – Browser esterno



Fig. 12 – Browser interno

- 1) *La chatbox* (fig. 8). E' il riferimento tradizionale alla morfologia storicamente determinata di interazione fra utenti mediante il computer. Essa contiene tutte i contributi che gli utenti connessi immettono nello spazio testuale discorsivo ed è caratterizzata dalla sequenzialità temporale secondo cui i messaggi sono scritti dagli utenti. Il corpus testuale si compone progressivamente delle frasi scritte, accumulando gli interventi dall'alto (intervento più lontano), al basso (intervento più recente). L'elemento della chatbox configura, così, *il detto* dello spazio virtuale. Una distinzione fondamentale è quella dello *whispering*, cioè della possibilità di comunicare 'in privato' con un altro utente, distinzione che configura in questo modo la costruzione attraverso la produzione testuale di una dicotomia fra uno spazio discorsivo pubblico e uno privato. In questo caso, sul display compaiono caratteri in corsivo di colore azzurro (a differenza del nero dello spazio pubblico), capeggiati dal nickname della persona verso cui si sta rivolgendo il messaggio privato, oltre a quello consueto che comincia ogni frase e che si riferisce a chi la pronuncia. In questo senso, come spiegherò più avanti analizzando la 3Dbox, è solo la dinamica del *detto* che configura uno iato ben preciso fra pubblicità dell'esperienza e sua privatizzazione. Alla parola così caratterizzata resta ancora il potere di configurare uno spazio distante della rappresentazione.
- 2) *La 3Dbox* (Fig. 7). Rappresenta l'elemento più innovativo introdotto dall'interfaccia di AW, e cioè la possibilità di tradurre in linguaggio visuale l'interazione fra utenti mediata dal computer. L'orientamento che questa rappresentazione ha intrapreso è quello della simulazione tridimensionale che, pur presentando degli spazi di personalizzazione agisce su moduli precostituiti da assemblare. Il design dell'avatar slitta su tipologie differenti ma molto simili, e così anche per gli oggetti adibiti alla costruzione, che sono presentati seguendo un percorso tematico. L'effetto è quello di poter creare delle variazioni da uno stesso prototipo, il che configurerebbe la possibilità di una trasfigurazione immanente nello scarto: questa possibilità, tuttavia, viene reindirizzata nell'ordine della grammatica attraverso la configurazione di azioni standardizzate, con pochi margini di interpretazione. I moduli che compongono l'orizzonte visuale di AW sarebbero cioè in grado di configurare *location* in cui l'esperienza potesse strutturarsi sullo scarto immanente, ma il principio dialogico necessario alla trasfigurazione nell'*esperienza altra* viene ridotto e controllato dalla standardizzazione delle azioni. Sopra alla 3Dbox è di solito contenuta una serie di pulsanti che indicano le possibili azioni che l'avatar può compiere, oltre a quella di spostarsi all'interno del mondo 3D: questa regione così ipostatizzata e isomorfa dell'interfaccia, ne congela le istanze sperimentali, bloccando le azioni dell'ossimoro e conferendo gran parte del lavoro di produzione esperienziale alla chatbox, che in effetti configura nel potere della parola tutte le azioni che i pulsanti non possono attivare in modalità grafica. Non a caso, anche visivamente nel quadro d'insieme, i pulsanti delle azioni costituiscono la zona liminale attraverso cui l'interazione con l'interfaccia fuoriesce dall'esperienza visuale e slitta verso la gestione esterna del software, propria della barra superiore.
- 3) *La barra inferiore* (Fig. 10). La barra inferiore incornicia le due box, contenendone ancora le caratteristiche eventuali, dal momento che è orientata alla produzione di informazioni riguardanti lo stato, in particolare, della 3Dbox. In basso a sinistra è riportato lo stato di caricamento (download) dei vari oggetti che compongono il panorama visuale: per caricamento si intende il tempo necessario che l'interfaccia impiega per metabolizzare tutte le informazioni



digitali da dover riprodurre. Sulla destra, invece, a testimonianza della connessione semantica con l'esperienza delle due box, viene indicato il VRT, cioè il Virtual Reality Time, unità di misura fondamentale che permette anche a utenti che provengono da zone diverse del mondo di percepire un'identica dimensione temporale: AW traduce i tempi, in un tempo unico che è il suo tempo, una sorta di meridiano zero dell'orario (4 ore indietro rispetto al fuso italiano).

- 4) *Il browser interno* (Fig. 12). Organizza l'attività interna dell'utente non tanto in relazione al mondo in cui si trova, ma quanto a tutto l'universo di AW in generale. Sono presentate sei sezioni, delle quali fra le più importanti c'è: quella *mondi* che permette di visualizzare l'intero elenco dei mondi disponibili, la loro classificazione tipologica, e il numero degli utenti che in quel momento sono connessi in ogni mondo; quella *contatti* che raccoglie l'elenco dei cittadini che si è voluti salvare nel database interno della propria esperienza in AW, trasformandoli i loro nickname in link ipertestuali attraverso cui possono essere raggiunti se lo consentono; quella *telegrammi* in cui sono raccolti i messaggi inviati in differita e a distanza (intendendo come distanza la possibilità di trovarsi in mondi diversi) fra utenti, una sorta di sistema e-mail interno ad AW, che non si basa sugli indirizzi, ma sui nickname. Il browser interno funziona per logica ipertestuale insomma, configurando in particolar modo i nomi degli avatar e i nomi dei mondi in zone di interazione suscettibili di varie azioni. Anche in questo caso, quindi, il potere del nome come luogo in cui vengono saturati il principio di individuazione e il principio di identità afferma il proprio significato sulla parola identica. Naturalmente l'interazione è bidirezionale, per cui c'è la possibilità di schermare il proprio status e la propria posizione nell'universo di AW, così come è possibile rimuovere dall'elenco quei mondi classificati come X, cioè mondi il cui contenuto è rivolto sostanzialmente a utenti adulti. Il browser interno rappresenta la modalità di gestione grammaticalizzata del database delle proprie esperienze in AW.
- 5) *La barra superiore* (Fig. 9). Come scritto prima, la barra superiore comprende la regione dei pulsanti delle azioni come dimensione limite attraverso cui l'utente può contemporaneamente uscire verso l'esterno della sua esperienza simulata. Tutte le informazioni all'estremità superiore della barra costituiscono le possibilità di gestione dell'interfaccia stessa e del suo software: sono le funzioni più classiche che configurano le opzioni di funzionamento, il trattamento dei file, la richiesta di informazioni, e così via. Fra queste due zone, agisce ancora più in maniera ibrida una fascia di comandi che riguarda alcuni comandi superiori riferiti alle due box: parlo di comandi *superiori* perché riguardano modalità generali della configurazione del box di riferimento e non comandi particolari dell'avatar. Sono particolarmente importanti i pulsanti iconizzati dall'occhio, che intendono la possibilità di scelta della visuale (se in prima persona, in terza persona di spalle o frontale), secondo una grammatica di inquadrature che non si può fare a meno di accostare al linguaggio cinematografico. Oltre alle icone oculari, vi è l'icona AFK (Away From Keyboard) che una volta attività segnala la presenza di un avatar ma la sua incapacità di interazione dal momento che l'utente è connesso, quindi online, ma al momento è lontano dalla tastiera e quindi non può comunicare. Per tornare all'icona-occhio, la possibilità di scegliere un punto di vista diverso, tuttavia, pur implicando un certo livello di scarto, resta sempre vincolata alla dimensione grammaticale della prospettiva simulata, che influenza le modalità di percezione del panorama visuale dettandone i tempi semantici.

- 6) *Il browser esterno* (Fig. 11), infine, porta a compimento la possibilità di un'interazione esterna dell'interfaccia, aprendole la possibilità di navigare nel www, e quindi, di testimoniare pur sempre il posizionamento di AW nella logica del network, in particolare ai flussi e agli snodi dei significati multilineari della rete. Naturalmente la prima pagina che viene visualizzata è quella dell'home page del mondo che si sta visitando, ma questo non esclude che digitando un indirizzo differente non si possa navigare nel web secondo un proprio percorso e contemporaneamente alla propria esperienza in AW. Il browser esterno può così configurare un principio addizionale di informazione rispetto all'esperienza in AW, oppure una scissione modulare per la configurazione di un'esperienza moltiplicata su più livelli di significato: tutto questo, sempre e comunque attraverso la logica di rete che si traduce nella grammatica ipertestuale, ovviamente.

La scomposizione elementare dell'interfaccia presenta etnograficamente i meccanismi di funzionamento interno attraverso cui ogni singolo elemento si offre alla sua relazione variabile nel quadro d'insieme. Ciò che emerge con più forza, e che la critica non può fare a meno di mettere in movimento, è il carattere irriducibilmente legato al potere della parola scritta, del nome, della logica ipertestuale che gerarchicamente struttura in un insieme ordinato l'interfaccia di AW e quindi anche l'esperienza *di* e *attraverso* questa interfaccia. I continui slittamenti fra interno e esterno, con le molteplici morfologie anche ibride che questi termini comportano nella loro sollecitazione digitale, non fanno altro che riproporre alla ricerca l'instabilità dell'ossimoro e le tentazioni del carattere discorsivo: gli elementi che aprono allo scarto sono in un certo senso contenuti dall'*Erfahrung artificiale* ricostruita nella distanza della rappresentazione testuale scritta. La totalità evocata è soprattutto un potere e un desiderio della parola. La conseguenza di questo è che l'ipertesto diventa l'indicatore subordinante rispetto al database e l'interfaccia: la sua grammatica è ancora, e nonostante l'evocazione del linguaggio visuale della simulazione 3D che dovrebbe minarne il potere, il principio di normalizzazione su cui fanno perno le marche retoriche del carattere discorsivo.

Questo è tanto più evidente quanto più l'etnografia critica si sposta fra l'interfaccia e l'esperienza di AW, posizionandosi all'interno dei box, in quanto regione della percezione rappresentata e costruita. L'interfaccia, che nella sua versione maggiormente grammaticalizzata indurisce il principio della transcodifica come trasparenza, a scapito della modularità esondata a totalitarismo<sup>5</sup>, sembra tentata dal desiderio di soddisfare le logiche ipertestuali, assumendone su di sé il significato e rovesciandolo nell'esperienza. In questo modo vengono a strutturarsi dei modelli che informano la struttura organizzativa di qualsiasi mondo di AW, trasformandoli in *luoghi ordinati*, in *località* più che in *location*. Ho già citato questo termine più volte e sarà meglio che ne spieghi il senso: il mio riferimento va a Bhabha (1994) e al suo concetto di location come di spazio *in-between*, di interstizio meticcio e ibrido in cui possano configurarsi nuove identità soggettive mobili, improntate alla differenza più che all'appartenenza. Sotto questo aspetto la distinzione fra location come spazio tematico della differenza e località come luogo ordinato dell'appartenenza è evidente. Molto spesso confondere queste due dimensioni determina l'errore di accostare l'esperienza della comunità virtuale a quella del parco a tema, ma l'accostamento, che senza dubbio vive di suggestioni comuni, non è così semplice come può sembrare. Il parco a tema è più vicino alla definizione di location di quanto non rischi di essere la comunità virtuale e di quanto, in particolare, non sia AW.

Il solo fatto di essere percepiti tematicamente non basta a configurare un'esperienza della differenza, ad ogni modo: questo è un principio valido anche per i parchi a tema, ovviamente, ma è soprattutto per le dinamiche di AW che ne va ricercata la portata. Il fatto è

---

<sup>5</sup> cfr. quanto ho scritto nel par. 2.2. del Capitolo Terzo

che l'esperienza in AW non è solo organizzata attorno alla grammatica della prospettiva, che già di per sé costituisce un orientamento artificiale predeterminato e isomorfizzante, ma anche e soprattutto alla grammatica dell'ipertesto: questo doppio livello di appropriazione favorisce la costruzione di località e il congelamento delle location.

Ogni mondo di AW stabilizza il proprio ossimoro attorno a questo modello ipertestuale: le leggi che ne governano la fisica sono orientate alla ripetizione di quella grammatica, e l'esperienza ne esce marchiata in un certo senso, incanalata verso la sua rappresentazione in cui stabilisce il panorama dell'identico, dell'accumulazione di identità anziché del dialogo con l'alterità digitale. A conferma di questo sono riscontrabili diversi indicatori che manifestano la dinamica fluttuante dei mondi di AW nel suo sviluppo condotto attraverso i tempi ipertestuali. Innanzitutto la configurazione geografica dei mondi di AW che presenta con minime variazioni sempre lo stesso modello. I mondi si sviluppano per espansione piana attorno a un centro prestabilito, il cosiddetto *GroundZero* (GZ), che è il primo luogo, il centro di raccolta in cui ogni avatar che vuole entrare viene materializzato. Attorno a questo GZ si sviluppa, lungo gli assi che si diramano come strade multilineari dal centro, tutto il resto delle costruzioni che compongono il mondo. La mappa di Alpha World (Figg. 13-15) mostra con chiarezza le formazioni metropolitane attorno al nucleo centrale del GZ, lungo gli assi di una sorta di croce britannica che ne guida la distribuzione.



**Fig. 13 – Mappa di Alpha World**





**Fig. 14 – Mappa di Alpha World – particolare (il GZ è il nucleo al centro)**



**Fig. 15 – Mappa di Alpha World: il GZ è la croce rossa al centro dell'immagine**

Il GZ è, dunque, l'ingresso attorno al quale il mondo può essere costruito: naturalmente l'espansione può assumere diverse morfologie, ma quasi tutte configurano questo orientamento concentrico che irradia la costruzione dal GZ verso le zone periferiche: l'origine c'è. Il potere di questa origine è tanto più forte se si pensa che gran parte degli avatar che entrano in un mondo finiscono per fermarsi a interagire al GZ, dal momento che muoversi significherebbe disperdere il proprio capitale comunicativo, sia in termini di parola sia in termini visuali. A una distanza di 400 metri lineari circa dal GZ, si perde il contatto visivo-sonoro con chi è fermo all'ingresso; parlo di visivo-sonoro in riferimento alla caratterizzazione dei messaggi in AW che prevede nella chatbox la comparsa della scritta preceduta dal nickname di chi immette il messaggio, e contemporaneamente la materializzazione di una *nuvoletta* in stile fumettistico con il contenuto del messaggio pronunciato nella 3Dbox: in questo senso, ogni volta che si scrive una frase la si *pronuncia*, anche se tutto è ricondotto alla scrittura dal momento che il linguaggio sonoro in AW, per quanto riguarda la mia esperienza etnografica, è decisamente trascurato e subordinato alla pura referenzialità di commento musicale (poche volte commento audio) del panorama visuale, con qualche hit single tradotta nella semplicità di sonorità *midi*. Il contatto con la frase pronunciata nella nuvoletta è dunque visivo-sonoro proprio nel senso che attraverso l'immagine evoca una sonorità.

Per tornare al potere del GZ dicevo, appunto, che allontanarsi per un certo raggio da un punto preciso comporta la perdita di contatto con gli avatar che vi stazionano, simulando anche qui la presenza di una sorta di distanza sonora (che però è in realtà visuale su due livelli, quello visivo-sonoro delle frasi e quello visuale del panorama 3D) che presenta dei limiti di ricezione. Questo comporta, ad esempio, alcuni effetti distonici, dal momento che molto spesso stare dentro una costruzione non preserva la propria conversazione dall'essere "ascoltata" tramite chatbox (anche se non vista tramite 3Dbox) da chi sta fuori. La risposta a questa evenienza è nell'uso smodato e abusato del *whispering*: può capitare di trovarsi in un luogo pieno di avatar all'apparenza silenziosissimi, che stazionano uno di fronte all'altro, senza apparentemente parlarsi. In realtà lo spazio testuale privato sta arricchendo i suoi contenuti: le frasi volano invisibili fra coppie di avatar, e chi non dovesse trovare un altro avatar senza compagno può solo rimanere a osservare il silenzio che maschera l'interazione. I GZ dei vari mondi presentano spesso questa possibilità *eventuale*: ma soprattutto, essendo la porta d'ingresso al mondo, configurano il loro potere locale come ancorato al grado più alto di presentazione interattiva; si affermano molto spesso come unico orizzonte del viaggio di un avatar in quel mondo.

Comunque, i mondi gli crescono attorno, e questo è dovuto all'intraprendenza di cittadini che intendono stabilirvisi e caratterizzarli secondo un proprio stile architettonico. Sta fiorendo un mercato interessante, non sempre *freeware* (cioè non sempre caratterizzato dalla possibilità di utilizzo gratuito), in cui vengono proposte interpretazioni personali dei moduli e degli avatar forniti di *default* da AW. Questo vuol dire che, pur dovendo partire da un prototipo, la possibilità di configurare uno scarto è possibile, e questo costituisce uno degli aspetti più interessanti della grammatica di AW: ma d'altronde il digitale è pur sempre un ossimoro, quindi non mi stupisco che pur in esperienze così strutturate attorno a modelli predeterminati convivano interstizi in cui sia possibile sperimentare un'immanenza dello scarto digitale. La differenza, naturalmente, oltre al carattere discorsivo sempre pronto ad affermare le proprie marche retoriche, la fanno le dimensioni socio-culturali entro cui queste possibilità vengono iscritte.

Si può prendere come esempio la dimensione fondamentale dell'avatar.

Come scritto in precedenza, agli albori di AW era disponibile un unico avatar Cy, molto "grezzo", nel senso di poco caratterizzato: una specie di disegno infantile antropomorfo. Naturalmente con il passare degli anni il software si è perfezionato, consentendo non solo una maggiore accuratezza nella figura, ma anche l'immissione di diverse tipologie caratterizzanti, in linea con il tema attorno a cui è costruito il mondo che si sta visitando. Questo ha

comportato la possibilità di scelta trasversale, nel senso che un utente non era più per forza legato a un avatar in particolare, ma a tutta la rosa di modelli disponibili nel determinato mondo in cui si trovava. Di recente molti utenti sono riusciti a sviluppare, partendo dai modelli forniti da AW e quindi trasformandoli in prototipi, degli avatar che presentano un certo grado di personalizzazione: la rigida tipologizzazione con cui AW voleva caratterizzare i propri utenti è stata, così, disgregata *dal basso*, in una trasfigurazione del modello in prototipo; il numero degli avatar disponibili per ogni mondo è cresciuto a dismisura. Tuttavia, oltre alla discriminante di competenza, per cui non tutti i cittadini conoscono le operazioni necessarie per modificare le *texture* imposte da AW, permane una discriminante originaria, incastonata proprio nella versione Cy, e cioè nel fatto che da quel momento in poi, la pratica di immigrazione ha configurato attraverso l'interfaccia come unico elemento distintivo quello del *nome*, del *nickname*. Gli utenti di AW cambiano spesso l'avatar che indossano, ma sono molto congelati attorno al *nickname* scelto al primo contatto, nonostante ci sia la possibilità di modificare anche quello. L'identificazione passa dunque per il nome, che arriva così a configurarsi come nucleo di stabilizzazione dell'ossimoro digitale attorno alle marche retoriche del carattere discorsivo. Questo aspetto è tanto più evidente se si considerano due fattori. In ogni mondo in cui sono stato è contenuta una *picture gallery*, cioè un edificio che contiene le fotografie reali (o presunte tali) degli utenti registrati. E' interessante notare che, innanzitutto, queste gallerie si presentano anche da un punto di vista architettonico come musei classici, come collezioni etnografiche del carattere discorsivo, dal momento che nessuno (a parte chi si conosce offline) è in grado di stabilire con certezza se le foto inviate dagli utenti corrispondano effettivamente alle loro sembianze reali: in questo senso il carattere discorsivo si appropria dell'esperienza digitale inoculandole la necessità di configurare uno spazio del reale come veridicità, e riconducendola al potente dualismo reale/virtuale mascherato (poiché appunto impossibile da verificare) in criterio di falsificazione. Uscire dal criterio di giudizio (distante e rappresentativo) della relazione fra simulazione e reale vorrebbe dire, invece, rimettere in moto l'ossimoro del digitale stabilizzato dalle foto in quanto referenti di ciò che è fuori da una finzione. Ma l'aspetto ancora più importante è che sotto queste foto è scritto non il nome reale (che dovrebbe essere conseguenza diretta del desiderio di realtà dicotomizzata) ma il *nickname*: la foto, che in realtà non è il referente come vorrebbe far credere il carattere discorsivo ma semplicemente un altro avatar all'interno del panorama digitale, intrattiene la sua relazione semantica all'interno della cultura digitale con il *nickname*, in quanto nucleo dell'identità virtuale. Non sarebbe possibile accostare l'immagine presunta reale con l'immagine dell'avatar che di solito si indossa nella comunità virtuale: la connessione retorica sarebbe troppo debole, perché l'avatar è ancora vissuto come un accessorio esterno rispetto al proprio corpo come identità, mentre il potere caratterizzante del nome resta in un qualche modo sacro.

Le *picture galleries* si configurano, così, non solo come musei del carattere discorsivo e collezione etnografica delle sue marche retoriche, ma anche come monumenti del potere identico e isomorfizzante del nome tradotto nel *nickname*. Contrariamente alla volontà di sollecitare un'esperienza polifonica, il linguaggio digitale viene ridotto a canale di traduzione attraverso i tasti della tastiera, della propria identità in identità virtuale aggiunta: l'identico del non-identico.

Lo sforzo di personalizzazione dell'avatar viene così ricondotto nella norma attraverso la sua generale subordinazione grammaticale al *nickname*, una subordinazione che trae la propria origine in una precisa motivazione storicamente determinata dal software di AW, e continua come origine di sottomissione dei linguaggi della rappresentazione a quello della scrittura.





**Fig. 16 – una picture gallery**



**Fig. 17 – Alcune tipologie di avatar disponibili nel 1999**

Il meccanismo per cui passa la costruzione dell'identità in AW, nonostante la sollecitazione del linguaggio visuale, passa dunque come snodo fondamentale per la narrazione della parola, organizzata nella pratica significativa del nickname. La *Tavola 2*, mostra la frequenza dei termini più utilizzati nei nickname dei cittadini registrati in Alpha World al 2002.

**TAVOLA 2 – Frequenza dei termini contenuti nei nickname registrati (Fonte: <http://mauz.info/index.html>, aggiornamento al 24/8/2002 su 50485 cittadini registrati nel database di Alpha World)**

man: 1074	black: 141	super: 76
the: 569	cool, kool, kewl: 139	matt, matthew: 75
lady: 473	sky: 135	storm: 75
girl, gurl, gal: 363	joe, joel, joey: 133	silver: 74
angel: 339	dream: 132	mystic,
mr, mister: 336	bill, billy: 130	mystery: 73
star: 332	king: 129	max: 72
boy: 298	jim, jimmy: 127	walk: 72
wolf: 298	rose, rosie, rosa: 123	captain, capt: 71
cat, kat: 295	hawk: 119	mom, mum,
blue: 247	knight: 118	mother: 71
dog, dawg: 228	tiger: 117	sea: 70
mac, mc: 219	ann, anna, anne,	white: 70
cyber, cybor, cyb, cy: 215	annie: 112	bad: 68
john: 213	princess: 110	bird: 68
dragon: 210	dan, daniel, danny: 109	mist, myst: 68
lord: 209	builder, build: 108	queen: 68
dark: 202	ice: 106	mark, marky: 67
guy: 201	war, warrior: 103	pete, peter: 67
mike, mikey,	dude: 101	dad, father: 66
michael: 197	jack: 101	gray, grey: 66
fire, fyre: 185	fly, flight: 100	ride, rider: 66
big: 181	will, william, willy: 97	soul: 66
master, masta: 179	kid: 97	gold: 65
dr, doc, doctor: 177	fox: 96	spirit: 65
night, nite: 176	world: 95	wizard, wiz: 65
red: 175	steve, stevie: 92	eagle: 64
little, lil: 174	dead, death: 90	wind: 64
miss, ms: 167	heart: 89	kill, killer: 62
love, luv: 165	kitty, kitten: 89	james: 61
bear: 161	rock: 89	god: 59
bob, bobby: 160	bot, robot: 87	jr, junior: 59
keeper: 159	light, lite: 84	rain, rainy: 59
shadow, shade,	net: 83	web: 59
shady: 158	cathy, kate, katya: 81	snow: 58
dave, david: 157	head: 81	space: 57
baby, babe: 156	tech: 80	wood: 57
sweet: 156	hot: 79	day: 55
sir: 152	mad: 79	scott, scotty: 55
eye: 151	wild: 79	devil: 54
mary, maria, marie: 151	raven: 78	alpha, alfa: 52
moon: 150	chick, chik: 77	paul: 52
sun, sunny: 146	rick, richard: 77	zero: 52
rob, robbie, robert,	crazy: 76	sex, sexy: 50
robin: 143		
peace: 142		



E' necessario porre attenzione a come leggere i dati riportati, dal momento che bisogna tenere presente che per i cittadini è possibile cambiare nickname (anche se raramente lo fanno) e quindi non è proponibile associare a un singolo termine una singola utenza. Inoltre, la Tavola è costruita sulla frequenza dei termini e non dei nomi, quindi potrebbe darsi che un solo nickname contenga più di uno dei termini presentati. L'ultima accortezza da prescrivere riguarda le tentazioni referenziali dell'interpretazione, che impongono il desiderio di associare al termine "man", ad esempio, la capacità di rappresentare effettivamente un utente maschio: oltre che inesatto e impossibile da stabilire, questo costituisce anche un aspetto inutile ai fini della mia analisi, orientata come è alla ricerca di esperienze più che di definizioni.

Fatte queste dovute premesse, la Tavola mostra alcuni aspetti interessanti.

Svincolata dalla tentazione referenziale, la constatazione che nello spazio della rappresentazioni gli utenti preferiscono nominare i propri avatar con il termine *man* (primo termini a connotazione di genere maschile) più del doppio delle volte del termine *lady* (primo dei termini a connotazione femminile) sembra evidente: ma il dato così riportato è impreciso, dal momento che andrebbe aggregato con altri termini appartenenti allo stesso universo connotativo; ad esempio, già il termine *girl* ha frequenza maggiore rispetto a quello *boy*. Il dato andrebbe anche arricchito dei nomi propri a caratterizzazione maschile e femminile che entrano nella Tavola, non trascurando il fatto che alcuni termini potrebbero rappresentare sia nomi propri che immagini precise (es. *angel* e *star*); desumere poi una questione di genere è praticamente impossibile non solo per la presenza di termini neutri (lo stesso *angel*, ma anche *cyborg*, *devil*, *snow*, *heart*, *bad*, *white*...), ma anche tenendo in conto il fatto che questi termini possono comporsi per formare nickname indefinibili tipo *mrlady* o *boygirl*, e così via.

Se si pensa che il termine più citato *man* è pari al 2,13% circa del numero dei cittadini censiti nel database, e che appunto questo termine non costituisce né un nickname di per sé, né l'unico con cui sia possibile nominare uno stesso avatar (che quindi potrebbe anche usare altri nickname non registrati), il dato che forse appare più interessante è proprio la distribuzione abbastanza variegata e molteplice della terminologia associata ai nickname: se la maggiore frequenza si realizza al 2,13% questo vuol dire che l'indice di variabilità rispetto al nickname in Alpha World è molto elevato. Tuttavia, è senza dubbio la seconda voce della tabella che mi colpisce per le sue implicazioni nell'etnografia critica di AW: la frequenza piuttosto elevata, su percentuali così tanto distribuite, dell'articolo *the* nell'elenco non può non essere messa in relazione con la grammatica della scrittura che permea di narrazioni ben precise e rappresentate l'universo di AW. Ciò che l'articolo evoca è una sorta di esclusivismo, di tassonomizzazione, di assunzione sul proprio nome di tutte le categorie di una determinata individualità. Ciò che l'articolo evoca è un forte e radicato principio di identità installato sul nickname, e l'affermazione di una dimensione identica della rappresentazione. La determinazione del nome diventa l'attributo saturante dell'esperienza.

Questa tecnologia del nome non è un unico attributo dell'avatar, ma si struttura come vera e propria legge grammaticale di AW, dal momento che anche i vari mondi sono contrassegnati da un loro nome che ne riassume il significato tematico. Il taglio stilistico delle costruzioni e delle esperienze fruibili nelle location di questi mondi viene così compresso e stabilizzato nell'atto del nominare come individuazione della località. Non a caso la variabilità di questi mondi si risolve spesso nell'incrocio della localizzazione nominale con il desiderio del sentire comunitario idealizzato, fino a configurare mondi con denominazioni nazionali (*Italia*, *Canada*, *Francia* e varianti vicine) o riproduzioni dettagliate di luoghi esistenti, aprendo così il linguaggio visuale alla marca retorica della simulazione come riproducibilità tecnica del reale e ricostruttrice della sua aura (ad esempio il parco di YellowStone). La tematizzazione, insomma, si risolve nella riproduzione marcata retoricamente all'interno del carattere discorsivo, nello sfruttamento del potere nominale del linguaggio e della sua logica strutturata attorno alla grammatica ipertestuale: nell'assimilazione dell'universo di AW alla struttura ordinata di un qualsiasi sito web ipermediale, in cui la scrittura orientata governa ancora i percorsi di lettura.

Oltre al già citato GZ che costituisce la porta d'ingresso di ogni mondo ed esercita il suo *potere dell'origine* rispetto agli altri elementi tanto quanto la home page di ogni sito, a completare il quadro di questa assimilazione contribuisce la materializzazione tridimensionale della logica a link tipica dell'ipertesto. Se nell'ipertesto i link sono rappresentati da parole chiave che strutturano così dei percorsi predeterminati all'interno del testo, vincolandone così l'esperienza a un modello orientato, nei mondi di AW esiste il sistema dei *teleport* che assolve in pieno a questa funzione.

I teleport sono dei veri e propri varchi tridimensionali che trasportano direttamente l'avatar nel luogo che indicano: basta oltrepassarli e nella 3Dbox si è mossi fino a localizzare il punto del mondo in cui è contenuto l'oggetto cui fa riferimento il teleport. Questo sistema riduce ancora di più la possibilità di smarrimento all'interno di un mondo, la possibilità di costruirsi una propria mappa dalle proprie singole esperienze, e di sperimentare percorsi non orientati se non dalle costruzioni che configurano la location.



**Fig. 18**



**Fig. 19**

**Figg. 18-19. Teleport di AW**

Organizzando in un insieme grammaticalizzato tutte queste possibilità, i teleport configurano al contrario un intreccio fortemente isomorfo e semanticamente rafforzativo con i motivi retoricamente marcati della mappa dettagliata del database e delle azioni limitate dell'interfaccia. Ed è proprio su questo asse tripartito che si costruisce la grammatica di AW: una costituzione che considerando la sua materia come in un gioco di scatole cinesi ne comporta l'estensione a ogni dimensione dell'esperienza. Non solo i mondi sono organizzati così, ma l'intero universo di AW: appena connessi, il primo mondo in cui si arriva è denominato *AWGate*, e costituisce il mondo-ingresso-homepage dell'esperienza di AW. In questo mondo è presente solo il GZ circondato da teleport<sup>6</sup> che proiettano negli altri mondi. Non a caso, così come i GZ dei vari mondi sono quelli che raccolgono contemporaneamente e stabilmente più avatar, così l'AWGate è sempre fra i primi nell'elenco del browser interno che segnala in tempo reale i mondi più popolati (non quindi i mondi con più cittadini iscritti, ma i mondi con più avatar che vi transitano in quel dato momento).


AWgate costituisce il nucleo originario e originante dell'esperienza in AW.

Nell'AWgate si imparano ad apprendere anche le regole che strutturano gli atteggiamenti possibili degli avatar, dal momento che alla marcatura retorica del digitale attraverso la grammatica imposta dai principi dell'ipertesto, dell'interfaccia e del database, corrisponde l'auto-imposizione di norme che regolino il comportamento simulato: questo codice prende il nome di *Netiquette*. Ogni netiquette è di solito improntata ad atteggiamenti orientati al politicamente corretto, e ogni codice prevede un meccanismo di controllo che ne appuri l'effettiva attuazione. In questo senso è stata istituita in molti mondi la figura del *peacekeeper*, un volontario adibito al controllo del rispetto della netiquette, con il potere di espellere gli avatar inadempienti: "We are a voluntary group of citizens, who help as we can in the Activeworlds community. We are here to help new and regular users who come to Activeworlds. We assist Activeworlds.com Inc.'s personnel, by providing an online presence, for citizens and users to find help and advise. We assist users in disputes and try to prevent harassment of any user by others regardless of the form, be it verbal abuse or harassment, racism or vandalism We are here to help, and if you encounter any of the above, and need to discuss any concerns that you have, then please feel free to contact one of our members. We do enjoy Activeworlds and will assist as best we can to ensure that you do too" (da <http://www.peacekeeper.net/>)

I peacekeeper con il passare degli anni hanno costituito una vera e propria lobby di potere socio-culturale sugli eventi in AW, arrivando ad organizzarsi in associazione e configurando la necessità di un istituto di controllo (Core) che ne valuta e ne giudica l'operato; il Core è in realtà un'istituzione complessa che affianca i peacekeeper oltre a controllarli: "Core is the overseeing body of the Peacekeepers, where the governing guidelines are debated and adapted to reflect the changes in community and software. Members of the Core may look into all of areas within the Peacekeepers and handle all requests for the lockdown of accounts. All Core members can suspend a Peacekeeper at anytime and no Core member can just make someone a Peacekeeper. All members of Core receive the email that is sent to the Peacekeepers@activeworlds.com email address. All members of the Core watch over the Peacekeepers and correct them if they see anything wrong. Because of the diverse personalities within Core we can discuss, debate, many issues within Activeworlds. We always strive to change what is needed within the Peacekeeper to keep up with Activeworlds requirements" (da <http://www.peacekeeper.net/Index.php>).

---

<sup>6</sup> Solitamente in ogni mondo nelle immediate vicinanze del GZ è costruito un *teleport center*, a dimostrazione dell'intima connessione semantica fra logica ipertestuale del sito web e logica ipertestuale dei mondi di AW, nell'obiettivo di orientare l'esperienza digitale.



[home](#) [about us](#) [products](#) [support](#) [community](#) [education](#) [company](#)


### Active Worlds Conduct Guidelines

The following constitute the general rules of behaviour while visiting Active Worlds in Public meeting areas (areas within 400 meters of ground zero). Please read these thoroughly.

- Please do not insult other tourists or citizens by use of inflammatory or offensive statements or images. We ask that you refrain from expressions of bigotry, racism, hatred, or profanity. Please do not harass other users, including verbal abuse or personal attacks.
- Please do not engage in racial, religious, ethnic, or sexual slurs, lewd comments, or generally disruptive behaviour in public areas.
- Public meeting areas are not appropriate spaces for cyber-sexual behaviour, sexual orientation discussions or activity.
- The use of all caps is considered shouting, please refrain from using caps unless you are intending to shout. Please refrain from flooding (continuous posting of repetitive text) as this can be annoying to users.
- Activeworlds Inc. or its associates reserve the right to enforce compliance with these guidelines, which may include temporary ejection from the world.

Please submit any complaints or queries regarding these rules to [info@activeworlds.com](mailto:info@activeworlds.com).

**In no event will Activeworlds Inc. be liable for any damages, including, without limitation, direct, indirect, incidental, special, consequential, or punitive damages arising out of the use of or inability to use Active Worlds or any content therein. This disclaimer applies, without limitation, to any damages or injury, whether for breach of contract, tort, or otherwise, caused by any failure of performance; error; omission; interruption; deletion; defect; delay in operation or transmission; computer virus; file corruption; communication-line failure; network or system outage; or theft, destruction, unauthorized access to, alteration of, or use of any record.**



© 1997-2004 Activeworlds Inc.

Fig. 20 – la Netiquette di AW (da [www.activeworlds.com](http://www.activeworlds.com))

Laddove non arriva la grammatica del digitale, il controllo della netiquette costruisce la norma costituzionale di AW.

L'etnografia critica cerca di scomporre il quadro bloccato dell'isomorfismo esperienziale imposto e di trasferirlo nell'ossimoro del digitale: c'è sempre la possibilità di trasfigurare il digitale in un non-medium. Eppure la grammatica di AW sembra perfetta nei suoi incastri multilineari, nelle sue compenetrazioni fra linguaggi dell'interfaccia e logiche ipertestuali, nelle sue mappe dettagliate per l'affermazione di un sentire storico come database ordinato, nel continuo alternarsi di modelli ideali che ne influenzano la percezione e ne orientano la costruzione. Stretta più al carattere discorsivo che all'immanenza dialogica dello scarto digitale, AW configura se stessa come materia delle marche retoriche e regione della stabilizzazione stereotipa, resuscitando dualismi, dicotomie e comunità anche dove le macerie dell'*Erfahrung* implorerebbero (continuano a implorare, e malgrado tutto continueranno a implorare nella logica dell'ossimoro) una diaspora<sup>7</sup> dell'*Erlebnis*.

Il digitale ne esce prosciugato dal nome della scrittura, tradotto nella distanza dell'identico del non-identico.

All'orizzonte viene relegata la sua portata ossimora che resta pur sempre in attesa di essere messa in movimento da un'immanenza dialogica: le marche retoriche non possono stabilizzarlo e congelarlo del tutto. Questo è il significato interstiziale della possibilità di trasfigurare AW in location molteplici e polifoniche.

Pur sotto questo orizzonte, è comunque necessario affermare che l'esperienza criticamente etnografica di AW la restituisce come immagine offerta non solo in quanto rappresentazione totale dell'esperienza e ricostruzione tecnica dell'aura del reale, ma anche e soprattutto come rappresentazione totale del carattere discorsivo e delle sue controverse relazioni con l'ossimoro della cultura digitale.

Fino al punto in cui questa relazione non si inabissa nell'ombra più oscura, tanto da contaminare anche l'etnografia.

## 2.2. Etnografia e AW, immersi nell'ombra.

Un paio di anni fa sono caduto in Atlantis.

E' facile cadere in AW dal momento che per una determinata caratteristica del software che gestisce l'interfaccia, il caricamento dei vari oggetti non può essere simultaneo e immediato. Capita, così, che a volte, quando ci si proietta attraverso i link tridimensionali in un mondo differente da quello in cui si è, si rischia di cadere in un lago e affondare nelle sue acque, dal momento che la piattaforma su cui si dovrebbe arrivare non è stata ancora letta dall'interfaccia. Può andare anche peggio se il caricamento trova la sua realizzazione mentre si sta cadendo, e l'avatar rimane bloccato in mezzo al pavimento...

In Atlantis, trattandosi della rappresentazione della subacquea Atlantide, si è necessariamente costretti a cadere e inabissarsi nelle acque più profonde: la prima volta in cui caddi in Atlantis, tuttavia, non vi ero diretto volontariamente ma solo per un *click sbagliato*. Molto spesso il caso è un alleato prezioso di ogni etnografia, del resto.

Perso nelle profondità di Atlantis, e vagando senza meta, per una volta affascinato dalle immagini grammaticalizzate di quel mondo in cui non ero ancora mai stato, trovai un luogo che a un primo sguardo sembrava tappezzato di cartelli e costruzioni *contro* AW. Molte delle

---

<sup>7</sup> In questo senso l'ossimoro digitale agisce (ed è agito) in un processo di continuo slittamento fra l'essere soggettivo *subalterno* (simulazione) e l'essere soggettivo *diasporico* (non-medium). Per quanto riguarda il concetto di subalterno faccio riferimento all'ottica in cui è presentato nei *Subaltern Studies* (cfr. Guha-Spivak 1988).

frasi scritte in inglese stigmatizzavano l'AWI (cioè il direttivo della Activeworlds Inc.), scagliandosi in particolar modo contro i peacekeeper e contro la schiavitù.

La schiavitù?

A una lettura più attenta, resa distonicamente fluttuante dall'immersione, mi accorsi che il discorso era ben più complesso rispetto a una lamentela dissidente nel rimpianto della comunità ideale perduta. L'argomento principale investiva i limiti attraverso cui la Activeworlds Inc. avrebbe dovuto contenere la creazione e la vendita di mondi all'interno della sua piattaforma (quindi anche la sua netiquette): l'AWI aveva permesso che in AW venissero creati dei mondi ispirati a un certo *Gor*, che ammettevano la schiavitù fra utenti. L'estensore di questa denuncia sommersa si firmava come CyberWolfMan (CWM), ormai ex-cittadino di AW. In un primo momento non sapevo bene come interpretare quello che stavo leggendo: così come in Internet (e a volte con intrecci fra i due livelli) anche in AW la dimensione del *fake* è spesso utilizzata<sup>8</sup>, nella costruzione di narrative o eventi falsi che non hanno poi alcun riscontro.

Ma l'accusa sembrava dettagliata e appassionata.

Avendo lasciato in questo angolo sommerso anche un link al suo sito, decisi di seguire CWM fino alla sua homepage, visualizzandone il contenuto nel browser esterno. "This page was created by me to give information to current users and to anyone else who is curious about ActiveWorlds. You are welcome to read it and pass the url out to others. I hope that it is not going to be a chronicle of the end of ActiveWorlds, but the future is as much a gray screen to me as it is to everyone else" ([www.cyberwolfman.com](http://www.cyberwolfman.com)). Con queste parole cominciavo il mio posizionamento etnografico nel sito di CWM.

A seguito di quella frase che evocava la fine di AW, era contenuta una cronistoria degli ultimi eventi in cui CWM si era trovato a interagire in AW: quel sito stava diventando un po' come la figura che nell'antropologia classica si definisce *informatore*, mentre io preferisco considerarla (e non definirla) come un'*etnografia del sé*.

Negli ultimi tempi, non c'è che dire, CWM aveva avuto diversi problemi con AW. I motivi di dissenso erano cominciati con la decisione da parte dell'AWI di estromettere i turisti da AW (decisione che è stata poi sospesa nel giro di un mese), e proseguiti con alcuni comportamenti contrastanti nei confronti di CWM da parte dei Peacekeepers (Pks). *Gor* già esisteva. Cominciò a farsi strada in me l'idea che *Gor* fosse un mondo di AW, ma nella lista dei mondi disponibili del mio browser interno non ne vedevo nessuno che nel suo nome contenesse quel termine: "**January 3rd, 2002.** ActiveWorlds stops allowing tourists. **January 12th, 2002.** Received information about PKs interrogating someone and how they conducted it. **January 14th, 2002.** An important question to think about: Should PKs who are into gor be entrusted with the authority over children in ActiveWorlds? **February 6th, 2002.** AW **finally** allows tourists again, but restricts them to only certain worlds. **February 20th, 2002.** AW, after about two weeks from receiving my payment, **finally** decides to process the order and allow tourists into my world, ThisIsIt" (id.). Emergeva un quadro trasversale in cui varie componenti sembravano configurare lo stesso orizzonte: l'AWI introduceva misure restrittive sui turisti, ma lasciava che utenti di *Gor* potessero ricoprire il ruolo di Pks; intanto CWM e il suo mondo venivano controllati e rallentati nelle dinamiche di produzione. Sembrava l'inizio di una cospirazione.

Non resistetti e, prima di continuare a leggere CWM, cercai di capire in rete cosa fosse *Gor*. La mia etnografia doveva proseguire su due livelli separati e contemporanei, adagiandosi criticamente sul principio di modularità e variabilità del linguaggio digitale. Google mi diede la risposta e il significato di quel termine e del mondo che evoca.

---

<sup>8</sup> Un esempio eclatante fu la pubblicazione di un sito web in cui una fantomatica organizzazione invocava la chiusura dei mondi di AW incentrati sul *role playing game*, dal momento che contenevano messaggi satanici subliminali. Alcuni utenti lamentarono quello che sembrava un bigottismo da ultra-destra cattolica nel newsgroup community prima di rendersi conto che era un falso promosso da un cittadino di AW. cfr. <http://rb.vwtv.org/awrpg/index.html>

“Gor is the name of this world. In all the languages of this planet, the word means Home Stone” (Norman 1976, p. 26). Gor è il soggetto di un ciclo di romanzi di science fiction scritti da John Norman, pseudonimo di John Frederick Lange jr., professore associato di filosofia al Queen’s College di New York e autore di pubblicazioni riguardanti soprattutto l’etica e il naturalismo: il ciclo di Gor, cominciato con la pubblicazione del primo romanzo nel 1976, conta ormai 27 testi, circa. Gor è un mondo molto complesso che Norman ha pensato in ogni minimo dettaglio, dalla strutturazione di un preciso codice civile, a quella di un codice culturale e comportamentale, fino alla configurazione di un linguaggio proprio: l’operazione che ha compiuto Tolkien ne *Il signore degli Anelli* è più o meno dello stesso tipo, solo che Norman nello spazio di così tanti testi ha avuto la possibilità di rappresentare dinamiche ancora più definite. Si può dire che non c’è un elemento nel mondo di Gor che non sia stato pensato in riferimento a tutti gli altri, e con l’obiettivo di costruire una dimensione narrativa plausibile fin nel minimo particolare.

Dal momento che le sue narrazioni sono così articolate, altrettanto dettagliata e strutturata attorno a norme ben precise è la vita sociale di Gor, e la sua società in generale. Tuttavia questa complessità non vuol dire necessariamente variabilità: ciò che è molto articolato sono gli aspetti rituali e cerimoniali della vita quotidiana e del linguaggio. Le regole che governano Gor sono in realtà abbastanza semplici, in fin dei conti: “Gorean society is male dominated. In all but a few isolated places, woman are subservient to men. There is also a very rigid caste system which totally dictates your position within Gorean society. And finally, the peoples are further divided by being ‘free’ or ‘slave’” (da <http://argentum.fshosting.com/Argentum4.html>). La società sancisce il dominio del genere maschile su quello femminile, e divide le persone fra schiavi e liberi. Ogni schiavo deve avere un padrone, ogni donna può essere o schiava o *Free Woman* (FW), una tipologia particolare e piuttosto rischiosa che può a sua volta possedere degli schiavi<sup>9</sup>: ogni FW può decidere di unirsi a un uomo secondo la legge del *Free Companionship*, cioè una sorta di matrimonio-contratto della durata di un anno, rinnovabile con il consenso delle parti. La dicotomia fra schiavi e padroni non consente un movimento fra le due categorie, tranne in rarissime eccezioni e più dall’alto verso il basso (cioè di un padrone che diventa schiavo) che non viceversa. Il segno del possesso è un collare che circonda il collo di ogni schiavo, legandolo al proprio padrone. “The vast majority of the peoples of Gor live in, and around, the major cities, although there are nomadic tribes, desert dwellers and other ways of life too, much as there are on earth. Every city has a ‘Homestone’ (...) which is sacred to the city and to which all free citizens swear their allegiance. To lose the Homestone in war, brings great disgrace upon the city. The allegiance to a Homestone generally remains for life but there are examples and circumstances in which Free People change their allegiance to the Homestone of another city. Generally (again there are exceptions to this), the only Free People who bear no allegiance to any Homestone are the caste of Assassins (...) who sell their services to any city on a temporary basis” (id.). Un docente di filosofia appassionato di etica concepisce il mondo di Gor come basato sulla legge della *lealtà all’appartenenza*, una legge che è impossibile violare a scapito della morte: il sistema dell’onore va a circoscrivere difendendola la strutturazione urbana attorno alla Homestone, che poi altro non è se non il nome del mondo, cioè Gor. Gli unici nomadi si costituiscono nella casta degli Assassini, che non sono legati ad alcun giuramento se non a quello temporaneo per cui sono retribuiti. Il sistema delle caste è un altro meccanismo che regola la società Gor: “the caste system is inflexible and there is virtually no movement between castes - you are what you were born (...). Slaves obviously have no caste and their position in Gorean society is considerably below that of the lowest of all the castes of the Free. Free Women nominally belong to the caste of their father or their

<sup>9</sup> “However, Free Women on Gor, whether a Free Companion or not, have few more privileges than does a slave and often live in constant terror of being enslaved, even if the chances of that are *fairly* remote” (<http://argentum.fshosting.com/Argentum4.html>)

Free Companion. A Free Man's caste is a source of life long pride and brotherhood. The welfare of the caste takes precedent over individual members. To lose caste is the ultimate in dishonor" (id.). Il sistema delle caste è funzionale al governo delle città, che sono come delle città-stato: in tempo di guerra la città viene affidata a una sorta di tiranno scelto (*Ubar* che in Gor vuol dire Signore della Guerra) per la sua esperienza militare e le sue capacità di comando. In tempo di pace, ogni città è retta da un Consiglio la cui elezione viene stabilita con un sistema di votazione suddiviso per caste. Le caste a loro volta si suddividono in alte e basse, ed in effetti solo le alte hanno il diritto di comporre il Consiglio, così come di possedere la conoscenza di secondo livello, cioè la conoscenza più profonda delle leggi fisiche e non, che governano il mondo di Gor. In un mondo così strutturato sono presenti anche delle anomalie (funzionali al sistema, comunque) come quella della casta degli Assassini, già citata, o quella di città-stato come Tharna governate esclusivamente da donne, in cui i ruoli, quindi, sono rovesciati<sup>10</sup>. In Gor anche le anomalie riaffermano la grammatica lucida che ne definisce ogni aspetto.

"**February 23rd, 2002.** The gors try to cover up their harassment of users like myself by trying to blame me with harassing others. **February 27th, 2002.** Rossyboy shows how confused he is about the facts. (...) **September 30th, 2002.** Got ejected from AWGate, not for cussing or anything bad, but for trying to help people and just talking! Includes parts of the chat right before the eject. **February 2nd, 2003.** Flag (citnumber 299024), real name Tom Fournier leaves ActiveWorlds. **February 22nd, 2003.** Some PK accused me of 'harassing' someone by building in AlphaWorld in an empty area. **April 14th, 2003.** ActiveWorlds decides to let us, their lowly customers who got suckered into using their program, to try version 3.4 beta that they've been allowing their special suck-up brown-nosing friends to use for months, now. **May 1st, 2003.** I have moved my world, This Is It (ThisIsIt as it was in the world list) to the OuterWorlds universe! Freedom! Whoo-hoo! :-)." (www.cyberwolfman.com). La situazione assumeva sempre di più l'aspetto di un allontanamento, non si sa bene se volontario o indotto: CWM riportava diversi telegrammi di insulti inviatigli da utenti Gor, e lamentava il fatto che i Pks, fra cui c'erano anche dei Gor, lo accusavano di comportamenti molesti nei confronti di altri utenti. Sullo sfondo l'AWI continuava con degli 'sgarbi' (emblematico il riferimento al fatto di essere stato fra gli ultimi a poter testare l'ultima versione del software di AW) a far accrescere la delusione in CWM. Decise di pubblicare on-line una sorta di lista di proscrizione in cui erano elencati tutti i nickname di utenti che frequentavano i mondi Gor (quindi c'erano dei mondi Gor in AW, ma perché non li trovavo?) e di bandirne l'ingresso dal proprio mondo.

Fu la fine.

Minacciato da più utenti, e non difeso ma anzi maltrattato dai Pks, traslocò il proprio mondo in un altro network di comunità virtuali abbandonando AW: "I consider the gor worlds to be a cancer within the ActiveWorlds universe. We are a community that is being eaten up from the inside like we're infected with a cancerous tumor. It's time to operate before it spreads further! For all I know, it may already be too late to save ActiveWorlds. Our 3D playground has predators in it, and the owners don't seem to care about us, only on making money. :-)." (id.). Lo scenario previsto da CWM era quello di una dissoluzione di AW nelle logiche Gor, che venivano quasi a materializzare una sorta di organizzazione parallela con l'obiettivo di fare proseliti e vittime fra gli avatar dei vari mondi. La decisione di abbandonare AW, in tal senso, non era parsa, almeno negli ultimi mesi, tanto sofferta: sicuramente CWM era sfinito dal fuoco incrociato cui era stato sottoposto, e dalla constatazione che AW lo aveva tradito su tutti i livelli di significato socio-culturale che sollecita in ogni utente: i Pks, che dovrebbero essere l'istituzione garante della netiquette, sembravano al contrario quasi un'organizzazione parallela dei Gor; i Gor gli rendevano la vita online impossibile,

---

<sup>10</sup> "A man who visits in Tharna for more than 10 hours is enslaved" (id.)



importunandolo e offendendolo in continuazione; l'AWI sembrava assente e interessata esclusivamente al profitto.

Il quadro era abbastanza cupo per desiderare la fuga.

Ma non tutto era ancora chiaro: continuavo a non trovare mondi Gor nella lista del mio browser interno e l'enfasi apocalittica di CWM mi sembrava sempre forzata al di là del caso personale. Non mi fidavo completamente. Decisi di dare un'occhiata al newsgroup *community* di AW.

**Newsgroup:** Community

**Object:** RE: To much power in the hands of perverts<sup>11</sup>

Da: Builderz

"If you can't take the heat, then get out of the kitchen." Contact AWI if you are upset, start your own online petition to try and get AWI to change their policies, buy your own universe and proclaim it "Gor free," don't visit worlds that are rated X, etc. Goreans have every right to use AW just as much as you do, whether you like it or not.

Da: Zeofatex in risposta a Builderz

Hmmm?

<http://www.activeworlds.com/community/terms.asp>

"3. Promoting or providing instructional information about illegal activities. Promoting physical harm or injury against any group or individual, or promoting any act of cruelty to animals. This includes, but is not limited to, the following activities: Providing instructions on how to assemble bombs, grenades and other weapons. "

Da: Builderz in risposta a Zeofatex

1) I thought you said you were leaving the newsgroups?

2) Read past threads/posts (if they haven't been deleted) about what I was referring to regarding AWI policies. It seems some of these "anti-Gor people" want a specific clause in AWI policy that states what Gors do in AW shouldn't be allowed here.

Da: Zeofatex in risposta a Builderz

I meant that they'll be shut down soon because of all the ranting heh. It seems to be the quickest way of dealing with this crap.

Da: Rossyboy (già citato nel diario di CWM) in risposta a Zeofatex

Yes, INSTRUCTIONAL INFORMATION. Not roleplay. And slavery isn't illegal if it's consented to.

This rule means AW shouldn't be used as a platform to hurt people in real life.

---

<sup>11</sup> La discussione è già iniziata e alcuni messaggi precedenti sono stati cancellati: si comincia con una risposta a un'affermazione che si è persa. Ma nei pochi messaggi che elenco di seguito è contenuto tutto il senso del discorso.

Da: Zeofatex in risposta a Rossyboy

"Promoting physical harm or injury against any group or individual, or promoting any act of cruelty to animals."

Based upon the strong feelings I've seen about them and the 'idea' of Gor I doubt they take it as virtual reality. Gor is a way of life from what I've seen and you should not be promoting slavery, rape, abuse, or sex in a public area. Whether or not your world is rated R or X and ages are asked there must be better ways of protecting the children. If you want to partake in Gor than by all means -- if you're an adult whip out your credit card and prove it (no need to even pay money). It would seem to me the point of Gor is not very clear and if in fact it is just role playing than you are still subjecting children to the ideas of Gor and the Gorean 'Culture'.

Listen I'm not here to bitch about the Gor's but there must be better protection for the children's sake. I can't tell you how many times when I first got into AW I hit the Gor worlds and just went around the age 18 questions from the bot. I was young and wanted to know what I was missing but WOAHH way TMI. You cannot blame it on my parents for not monitoring me it is easy enough to get around any blocks put up client side. Server side blocks however are nearly impossible to get around. With Xelag's new MYSQL addition to the xelagot you can put up one database for the Gor's with age verification via credit card in which all of the bots from each Gor world can access to see whether or not a user has been validated or not. You don't need to pay anything to get validated, make it free or a dollar or whatever. It'll help support your world and will keep a majority of the kids out.

Da: hurdy gurdy man all'intero newsgroup (forse è il messaggio originario)  
I have posted here against bdsm and gor nicknames in g rated areas and someone took it off the boards!

The reason for that is the fact that 60% of the paying worlds are owned by pricks freaks and perverts!

Congratulations enzo for building the 21st century Sodom and Gomorra!

Da: E N Z O a hurdy gurdy man

The post that was deleted was deleted for language. We do not take the time to sort through all the posts and weed out the ones with the naughty words (notice my censorship below, I don't like the word you used), nor do we take the time to save the original post that was replied to so that the thread can continue.

Activeworlds is a software that allows people to communicate across the Internet and interact through the use of avatars in a simulated 3D environment. Just as the phone company is not responsible for what you say on or do with your phone AW does not control what you do with AW software, what you build or say here. In fact, AW is probably not even aware of some of the things that you take for granted as being part of a global community.

AWI has added features (at the customers request) that allow users to set world ratings and access settings. Default settings for the client are G and PG. Worlds that exceed this rating are not shown unless YOU the client

set them. I am unclear how you can complain about worlds that you have asked to see. If you go into an "R" or "X" movie would it be reasonable to complain about the things you see and hear? In the same way YOU set YOUR client and can password it to YOUR liking. World owners are required to set their world to a setting that reflects their content. This is for you as citizens and world owners to set. AWI does not monitor these uses as an ongoing practice, and I am sure YOU would not want us to. If a world is being used for illegal activity and we become aware of it we are required by federal law to cancel the operators license. If a complaint is made that a world has a lower setting than it should we make a request to the world owner to remedy the problem. "BSDM" and "Gor" worlds should be set at "X" by default. If you see ones that are not please feel free to contact us at [abuse@activeworlds.com](mailto:abuse@activeworlds.com) so that we can contact the operator.

This thread will probably self destruct or internally combust within seconds.

Aver percorso etnograficamente la discussione sul newsgroup si rivela fondamentale: ho capito per quale motivo non riesco a visualizzare nessun mondo Gor. La mia interfaccia è *settata* di default per nascondere i mondi classificati sotto la X: questo è il meccanismo di controllo indotto dall'AWI (ENZO ne è il presidente), per evitare che chiunque possa venire in contatto con questo genere di mondi. Ma la possibilità di costruire esperienze digitali del genere Gor, in cui la sottomissione, le pratiche S/M, la schiavitù sono dimensioni significative della pratica socio-culturale non può essere vietata: le azioni rimangono nel contesto digitale, e solo di quel contesto, inteso come separato dalla sfera del reale e quindi non essenziale, è responsabile l'AWI.

Ora che posso vedere i mondi di Gor sento l'urgenza etnografica di posizionarvi la mia ricerca e la mia esperienza, non tanto nella prospettiva di una dicotomia online/offline, ma più che altro perché penso possa presentarmi diversi aspetti interessanti il rapporto fra AW in generale e il carattere discorsivo, fra ossimoro digitale e grammatica del digitale. E' necessario che la mia etnografia critica cerchi di mettere in moto Gor, attraverso Gor. Prima di entrare, tuttavia, ho un appuntamento con CWM che ha risposto alle mie e-mail e mi aspetta per un incontro online nel suo mondo ormai trasferitosi su un altro network denominato OuterWorld – OW (nel prossimo paragrafo ne analizzerò alcune caratteristiche).

"kScape"<sup>12</sup>: Hey cyberwolfman?  
CyberWoLfman: Yes?  
"kScape": where are u?  
CyberWoLfman: Hi / bonjour / howdy / whazzup? / hey / kaor / greetings / how's it floating? / hail / how's it hanging / hello / hola / g'day / caio. ;-)  
CyberWoLfman: Up here.  
CyberWoLfman: I'll come down to the GZ.  
CyberWoLfman: Never mind. LOL  
"kScape": here i am  
"kScape": well... i am the italian ohd student that wrote ti you...  
CyberWoLfman: "ohd"?  
"kScape": ohd = phd  
CyberWoLfman: I'm unfamiliar with the word / acronym.

---

<sup>12</sup> Quello fra gli apici è uno dei miei nickname.

CyberWoLfman: Okay.

"kScape": u've answered me some days ago

CyberWoLfman: Yes, I did.

CyberWoLfman: But, that's okay. I'm behind on a lot of things, too. LOL

"kScape": I guess im disturbing you :-)))

CyberWoLfman: Not at all. :-)

"kScape": its a cool world...

CyberWoLfman: This is my home, but almost all are welcome here, from all over the world. :-)

CyberWoLfman: Thank you. I try to make it entertaining.

"kScape": You like sixties? im looking at your dress-code

CyberWoLfman: No, I just like wearing black.

CyberWoLfman: wearing, even.

"kScape": Do your avatar resamble yourself?

CyberWoLfman: For the msot part. I'm not quite this skinny. LOL

CyberWoLfman: But, I have dark hair and dress in black, usually in jeans and T-shirts.

CyberWoLfman: Ah, they put my name in the list of worlds! :-)

CyberWoLfman: Oops. They ran out of room. LOL

"kScape": old metallica style

CyberWoLfman: You like hard rock? That's one of my favorite kinds of music. :-)

CyberWoLfman: But, I have a bigger build.

"kScape": so CWM, whats your story? (a simple question, isnt it?)

CyberWoLfman: "story"? LOL Most of what I have to say to the general public is on my Web site.

"kScape": yes ive read something... but id like also to hear from you a little "live"

CyberWoLfman: Basically, I'm a guy who spends most of his free time on the Internet.

CyberWoLfman: This world is my only real luxury, and I use it primarily to entertain people, while trying to sneak in a little education in the process.

"kScape": Do you also work or study with the internet?

CyberWoLfman: I am very poor, well below the poverty level here in the US, but this is important to me. :-)

CyberWoLfman: A little work, but none at the moment. I am trying to get either advertisers for my Website so I can be paid a little money to put a couple of ads on my pages here and there, but no pop-up ads. Also, I am trying to find customers for my Website

CyberWoLfman: design business, GrokWeb  
([www.cyberwolfman.com/grokweb.htm](http://www.cyberwolfman.com/grokweb.htm)).

CyberWoLfman: And I am always studying with the Internet. It's like a corniculpia of datafeed! :-)

CyberWoLfman: Er, a large storehouse of information.

"kScape": so u're trying to transform a passion in something that allows you also to get some money

"kScape": its seems right to me

CyberWoLfman: Website building isn't really too much of a passion to me. I prefer making things in here, but it is doing something creative, and I have fun with it. But, there are limits. Outdated Web browsers like Internet Explorer aren't able to correctly

CyberWoLfman: interpret CSS which has been standardized since the mid 1990's:  
[www.cyberwolfman.com/css\\_web\\_browsers\\_history.htm](http://www.cyberwolfman.com/css_web_browsers_history.htm)

"kScape": What about OW... you are one of the creator or it already existed when you left AW

CyberWoLfman: So, you can only get so creative, and no further.

CyberWoLfman: It already existed. I've been in 3D chat programs since 1995, starting with WorldsChat / WorldsPlayer / Worlds.com (or whatever name they're calling themselves, now) and ones like AlphaWorld, which became ActiveWorlds.

CyberWoLfman: When I left AW, I came here, as I was already familiar with the interface.

CyberWoLfman: The people are also nicer, there are no power hungry tyrants like some of the Gatekeepers (GKs) and Peacekeepers (PKs), no gors / goreans, and (hopefully) no serial killers like there have been in AW.

"kScape": serial killers?

CyberWoLfman: Yes, like the slavemaster.

CyberWoLfman: He was one of the goreans they caught.

"kScape": in real world, you mean?

CyberWoLfman: He killed people and put their bodies in metal drums then put them in storage units or sunk them in a lake.

CyberWoLfman: Yes, they kill people in the real world.

"kScape": right now it happens?

CyberWoLfman: This was a few years ago, but the rest of the gors / goreans are still there in ActiveWorlds.

"kScape": according to u, why AWI tolerate them?

CyberWoLfman: AW doesn't see a problem with it, or selling them worlds to advertise their... "lifestyle" of slaver and murder. :-(

CyberWoLfman: Some people value money more than they care about whether or not people die.

CyberWoLfman: That is the way it is with most humans. And has been for centuries.

CyberWoLfman: Greed is one of the greatest motivators of mankind. :-P

"kScape": How was AWI reaction when they caught slavemaster?

CyberWoLfman: I don't think they reacted at all. There were no changes that I could tell with the way AW allowed them to continue buying worlds to lure in new victims.

"kScape": Do you think they cant get into the limit of the virtual and do such things even in the real?

CyberWoLfman: I do not understand your question, kScape.

"kScape": CWL, do u think that acting that way in the virtual means that even in the real they are perverts or something like this?

CyberWoLfman: Yes, I do believe that, and in fact, have been told that many of the goreans / gors have slaves in the real world.

"kScape": thats why basically u left AW?

CyberWoLfman: Apparently, this is okay with people like the FBI here in the US, and I suppose other places around the world, because they do nothing about them.

CyberWoLfman: It was one of the reasons.

"kScape": others?

CyberWoLfman: Another still, was the Gatekeepers and Peacekeepers (called GKs and PKs in AW) who were like tyrants.

"kScape": what about you relation with avatars? You create by your own... u use to change avatar often?

CyberWoLfman: Registered citizens, those who pay a little money to use the program, can use a lot more avatars. In some worlds, it is only a little more than a dozen. But here, in my world, ThisIsIt, there are well over one hundred:

CyberWoLfman: [www.cyberwolfman.com/av\\_list.jpg](http://www.cyberwolfman.com/av_list.jpg)  
 CyberWoLfman: That is what citizens see.  
 CyberWoLfman: I use mostly this avatar when I am in ThisIsIt.  
 "kScape": You change when you are in others world?  
 CyberWoLfman: You have to. Almost every world has a different list of avatars.  
 "kScape": you cant bring out your own?  
 CyberWoLfman: No, not in AW. In other 3D chat programs you can make your own.  
 CyberWoLfman: I think the people who make these programs are worried people will make more... risqué avatars, like some that were mentioned in the book "Snow Crash" by Neal Stephenson.  
 "kScape": i know that book!  
 "kScape": Here is forbidden for goreans?  
 "kScape": here in OW i mean  
 CyberWoLfman: "Snow Crash" is one of my favorite books. :-)  
 CyberWoLfman: Yes, gor / gorean worlds are forbidden here.  
 "kScape": but i see some x-rated worlds in the list... what they ar about?  
 "kScape": ar = are  
 CyberWoLfman: I do not know. But, I do not think they are about murdering people and slavery.  
 "kScape": hope so:-)  
 "kScape": Well CWM... here is very late! 1.26 a.m....  
 CyberWoLfman: KScape, I hope you tell other people about this world. :-)  
 CyberWoLfman: Oh! And did yo see much of it, yet?  
 CyberWoLfman: We have a Vidfeed Pavilion, streaming music, a Sumerian ziggurat, an Egyptian pyramid, and even a chessgame and triviabot. :-)  
 "kScape": thank u very much! sure ill tell about your beatiful world.... i've seen not all but something... next days ill complete my tour :-) goodnight!  
 CyberWoLfman: Okay. :-)  
 CyberWoLfman: Here is the world's page: [www.cyberwolfman.com/thisisit.htm](http://www.cyberwolfman.com/thisisit.htm)  
 Put it on a Web page or in e-mails if you want to. LOL  
 "kScape": ok! goodnight!  
 CyberWoLfman: Good night, KScape. :-)

Anche CWM giudica Gor in base alla relazione online/offline, dunque. Comportarsi in quel modo online, significa avere lo stesso atteggiamento offline: l'evidenza drammatica che mi porta davanti agli occhi, ancora più evidente dei telegrammi di minacce che ha pubblicato sul suo sito, è il caso di *slavemaster*, un Gor che ha ucciso e occultato i cadaveri di due donne nella sua villa. Nella sua villa offline, purtroppo. *Slavemaster* ha un nome e un cognome, una storia che ho potuto verificare nei più autorevoli siti di informazione (su tutti *cbs* e *cnn*), e che è come la racconta CWM. Il discorso che qui si potrebbe aprire non porterebbe a nessun risultato, tuttavia: da un punto di vista della ricerca, della mia ricerca, resta la necessità di posizionare il proprio sguardo nella rappresentazione totale, perché il dualismo reale/virtuale come unico orizzonte ermeneutico degli eventi in AW è inaffidabile e totalmente preda dell'ossimoro della cultura digitale. Lo stesso atteggiamento diverso fra E N Z O e CWM, pur nel rispetto dello stesso schema interpretativo dei fatti, mi lascia credere che non è in quella regione che si deve fare ricerca.

I guai per l'etnografia critica devono arrivare da un'altra parte, dalla distanza della rappresentazione e dalla forza delle marche retoriche. E così è, infatti, al mio primo ingresso in un mondo Gor.

La mia etnografia si trova subito di fronte a una scelta importante.

Sono entrato in un mondo Gor<sup>13</sup>, e vengo accolto in un certo modo... direi poco piacevole. Mi si fanno incontro degli avatar vestiti con mantelli che, come ricordo dalla mia ricerca su Internet, dovrebbero rappresentare personaggi di caste elevate. Dispongo alla mia interfaccia di visualizzare il mio avatar, abbandonando così la visuale in prima persona per passare a quella in terza persona da dietro le spalle del mio avatar: è già una prima distanza che sono costretto ad attivare per controllare cosa succede e quale morfologia presenta il mio avatar. Il mio avatar è identico a uno dei loro. Penso di essere sicuro così. “Tal and greetings”: è il saluto generico che mi viene rivolto. Lo si concede a tutti, scoprirò più avanti, ma *Tal* è più riferito ai padroni, mentre *greetings* è per gli schiavi. Subito dopo mi viene rivolta una domanda che mi gela, mi viene chiesto chi è il mio padrone. Qualcosa non funziona: non ho pensato che entrando in un mondo Gor avrei dovuto subire immediatamente questa classificazione che è alla base della struttura sociale.

Cosa voglio essere schiavo o padrone? La scelta comunque marcherà la mia etnografia e non so decidermi. Eludere la scelta è impossibile, lo avverto: la dicotomia è imposta ma necessaria al sistema normativo. Essere schiavo comporterebbe forse una visione dal basso in cui sia più facile sviluppare una dimensione dialogica: ma potrebbe anche comportare il rischio di rimanere bloccati ai voleri, ai luoghi, alle narrazioni di un padrone. Poi, pensandoci bene, non mi è stato chiesto se voglio essere schiavo o padrone, ma chi è il mio padrone... Come posso essere considerato uno schiavo se indosso l'avatar di una casta di Gor? La domanda si fa sempre più pressante nella chatbox, sia nello spazio pubblico che in *whispering*. Una voce in *whispering* mi illumina, avvertendomi che devo guardare il mio nickname rispetto agli altri. Le persone che mi stanno chiedendo chi è il mio padrone, oltre ad avere nickname che evocano personaggi dei romanzi di Norman, hanno un termine che comincia con la lettera maiuscola; gli schiavi che vedo ai loro piedi hanno come iniziale una lettera minuscola e due lettere staccate alla fine del loro nome.

Guardo il mio nickname: inizia con una lettera minuscola. Sono un schiavo.

Chi mi ha avvertito di guardare il mio nickname, mi consiglia di cambiarlo se non voglio essere catturato. Presume che io sia nuovo di Gor e che comunque non voglia essere uno schiavo: ci sarà tempo per diventarlo eventualmente...

Mi convinco che sarebbe impossibile fare etnografia da quella posizione, viste le attenzioni fameliche che mi circondano. Escio dal mondo, cambio il mio nickname e vi rientro. Da padrone.

“Tal and greetings, Master”, mi saluta il mondo settato di default su questa occorrenza. Non so ancora con esattezza a cosa vado incontro: certamente a dover nascondere il mio status di ricercatore. Non andrei lontano. Le violenze attraverso cui l'etnografia si inabissa nell'ombra del carattere discorsivo sono in questo modo tre, già dopo pochi minuti trascorsi: sarò costretto a nascondere la mia ricerca; sarò costretto a essere un etnografo nascosto e un padrone (assommando su di me un doppio potere); sarò costretto a rinunciare alla visuale in prima persona a favore di quella da terza persona, quindi introducendo una distanza della rappresentazione, per assicurarmi che il mio avatar sia sempre coerente con il mio status di padrone e compia le giuste azioni (i pulsanti delle azioni presentano delle sigle non riconducibili a frasi intuibili: forse sono in Gor). Forse la ricerca non vale tutto questo. Eppure il semplice fatto che il solo essermi immerso ha comportato un mio immediato, drammatico ma immanente avvicinamento al carattere discorsivo nella sua grammatica più profonda, mi affascina.

Ho anche avuto la conferma che il nickname ha un potere identificativo più forte rispetto all'avatar: pur indossando un avatar di una casta, gli altri master guardavano prima di tutto il

---

<sup>13</sup> Da questo momento in poi userò nomi generici per designare sia i posti che gli avatar

mio nome per stabilire se ero uno schiavo o no. Forse vale la pena proseguire. Devo scegliere adesso, con meno pressione, una casta.

So quale scegliere. Quella degli Assassini.

C'è un motivo etnografico e uno critico per questa scelta. Il motivo etnografico è che gli Assassini non hanno una Homestone cui dover prestare giuramento, possono muoversi liberamente per i tutti i mondi Gor<sup>14</sup>, non hanno obblighi di registrazione e cittadinanza e possono intrattenere rapporti con tutti: non a caso, in un mondo in cui tutto sembra configurare un travestimento dell'esperienza nella rappresentazione totale del carattere discorsivo, l'etnografia critica nascosta si deve travestire da nomade, avvicinando i suoi incubi peggiori marcati da Deleuze e Guattari. Il motivo critico è la volontà di evidenziare nell'immanenza dell'avatar la rappresentazione dell'azione che compio per ogni posizionamento cercato in quel mondo. Sono un omicida che agisce sul limite in cui l'etnografia critica è talmente vicina all'immanenza dell'ossimoro digitale da vedere in faccia il carattere discorsivo, e provare, così, l'istinto di uccidere, di uccidere se stessa nascondendosi nella rappresentazione e nel monologismo dualistico, di uccidere le marche retoriche opponendo loro la stessa grammatica che sfruttano per isomorfizzare l'identico, di uccidere l'esperienza consumandola nell'immersione più profonda anziché trasfigurarla nello scarto dell'immanenza dialogica.

In Gor l'etnografia critica arriva al cuore di tenebra che scaturisce dall'incrocio prospettico fra la costellazione del carattere discorsivo, quella dell'etnografia critica stessa e l'ossimoro del digitale. Mi sento come Kurtz. Sento che questa etnografia sta diventando sempre di più una ricerca sul mio essere in AW, un'etnografia del sé immerso nel carattere discorsivo. Eppure senza questo contemporaneo ricentrimento sul sé, non sarebbe possibile andare avanti nella speranza di avviare una rotazione, una rotazione tale da poter rimettere in movimento le costellazioni che adesso sembrano implodere verso il centro delle loro intersezioni. *Presento la mia etnografia (del me e del padrone).*



**Fig. 21 – Etnografo assassino di Gor, autoscatto.**

<sup>14</sup> Che ho scoperto essere molte decine se non più di un centinaio in AW



“Francesi, ancora uno sforzo se volete essere repubblicani!” (Marquis de Sade 1972, p. 153) Il riferimento a de Sade che qui riporto come chiave di lettura dell’esperienza in Gor, non è da connettere con le pratiche S/M che certo le caratteristiche di quei mondi evocano e materializzano nei loro linguaggi, ma è da intendersi proprio nel senso filosofico in cui, ne *La filosofia nel boudoir*, il marchese intendeva incastrarlo secondo un percorso logico che avrebbe voluto spingere la *rivoluzione illuminista* fino all’estremo limite in cui *essa stessa non si era pensata* e che l’acume di un nobile disprezzato aveva intravisto, invece, prefigurandone la dialettica che molti anni dopo avrebbe costituito l’oggetto dello straordinario saggio di Adorno e Horkheimer.

Trasfigurare questo significato sui mondi di Gor, vuol dire far emergere, far esondare tutte quelle configurazioni elementari che consentono di spingerne l’esperienza nell’oltre, fino al punto di toccare e percepire le marche retoriche del carattere discorsivo, all’estremo limite in cui la loro stessa grammatica non ha cercato di isomorfizzarsi.

Gor è un continuo inno pagano al carattere discorsivo, ma soprattutto un inno alla rappresentazione totale. E’ proprio il tempio laico (nel senso di libero dagli ideali spirituali comunitari degli affascinati) in cui si celebra il potere della distanza, del nome, del comportamento codificato, del modello, dell’identico.

Tutto converge verso la configurazione della rappresentazione.

In nessun altro mondo ho visto un’accuratezza così spiccata per la referenzialità dell’avatar, in quanto *deve essere* il più possibile uguale a quello descritto nei romanzi di Norman. In nessun altro mondo ho visto un’attenzione così spasmodica verso la qualità della scrittura e dei messaggi, fino al disprezzo nei confronti del comunissimo *typenese*<sup>15</sup> che è una normalità in tutti gli altri mondi.

Il potere della scrittura come dei nomi è ai livelli più alti. Il potere del nome è necessario perché, insieme al collare e più di questo segno iconico, designa la proprietà: le due lettere maiuscole che seguono il nome in caratteri tutti minuscoli degli schiavi sono le iniziali del nome del loro padrone e ne diventano il marchio sulla pelle, che non può essere l’avatar ma il nickname. Il nickname degli schiavi è pelle marchiata dal nome del padrone. Per gli schiavi è previsto un codice comportamentale legato a determinate posture, in particolar modo quella di attesa (in ginocchio nei pressi del padrone) e quella di movimento che può essere libero solo se consentito dal padrone: altrimenti tutti i movimenti dell’avatar dello schiavo devono seguire di una breve distanza quelli dell’avatar del master.

In una sublime e abbagliante affermazione della potenza della rappresentazione verso i suoi limiti più estremi all’interno delle marche retoriche, gli schiavi sono costretti a parlare in terza persona per indicare le proprie azioni, e si configurano delle vere e proprie gare fra schiavi sulla qualità della descrizione rappresentata dell’azione che si sta intraprendendo. Anche in questo è fondamentale evidenziare come il capitale della rappresentazione agisca attorno all’economia linguistica della schiavitù. Se una schiava ad esempio volesse chiedere al proprio padrone di parlare si deve esprimere così: “Master, this girl asks the permission to speak”, oppure “Master, may this girl have the permission to speak?”; nel momento in cui si adopera per servire una libagione la descrizione può invece diventare particolarmente articolata, percorrendo narrazioni sequenziali della rappresentazione: “~slips both hands under the goblet cradling it with care, presses it ot her belly...a tiny bit spills over the brim to her taunt belly..trickling over her her skin to the inner side of her thigh..her heart races....”.

Così i mondi Gor configurano le proprie leggi come apoteosi del principio dell’identico, a partire da un modello orientato che è quello dell’universo fantascientifico creato da John Norman. Le gabbie rinchiudono a volte gli avatar degli schiavi, ma è la parola la vera gabbia

---

<sup>15</sup> *Typenese* è un neologismo che designa come un vero e proprio linguaggio le parole scritte sul display con errori di battitura: se intendo chiedere *How are you?* e invece per errore di battitura scrivo *How ar you?*, sto scrivendo in *typenese* e solitamente l’interlocutore ne capisce ugualmente il senso poiché sa leggere *ar* come *are* senza bisogno che lo riscriva. In Gor l’errore non viene tollerato e si è costretti a correggersi immediatamente. Solo agli schiavi è concesso di sbagliare, e anche loro devono comunque correggersi prontamente.

dorata in cui l'esperienza costruisce il proprio significato dissolto oltre il potere stesso delle marche retoriche. L'ultimo elemento che voglio trascrivere è quello da cui sono partito, come monito per ogni etnografia e decalogo per ogni rappresentazione.

E' il codice che regola la caccia agli schiavi.

#### Capture Protocols.

- \* Teleport or eject cannot be used to make or avoid a capture. One must go to a safe zone before teleporting again, running if necessary.
- \* Flying makes no difference either. It is to be treated as if all are on the ground.
- \* Issue of consent: You consent to the rules if you leave Safe Zone in other than Visitor avatar, else you take your chances.
- \* Captive may be released early, should Captor desire, by negotiation or automatically if Captor is captured during this time.
- \* Otherwise, Captive is released at GZ at end of 24 hours. Captor has no further claim on them, unless they formally beg collar.
- \* You are advised to save logs of activities in this world, in case of disputes over Captures.
- \* Captive will then be slave to Captor for 24 hours. During that time they are expected to behave as a slave.
- \* Captor cannot kill Captive, do permanent damage or force them to reveal secrets. Same conditions apply even if Captive is taken to other Worlds.
- \* Captive should be online a fair amount of time during the 24 hours.
- \* Tarns, Sleen and other beasts of Gor are prohibited from use in all hunts

NOTE: It would be foolhardy to attempt to capture a collared slave. Property violations are serious matters on Gor and you are advised not to do so.

A Capture is valid under the following conditions:

1. Both parties are in a capture zone
2. Both parties are within two clicks of each other
3. It is enacted over at least three posts, each of which names the subject, ending with one party unable to resist



**Fig. 22 – Gabbie con schiavi di fronte all'etnografo assassino di Gor**

L'etnografia critica in *Gor presenta*, soprattutto a se stessa, il proprio avatar assassino. Fra Kurtz e Marlow, chi è il miglior etnografo?

I Gor sono i nativi della marca retorica, gli interpreti di primo grado. Sono i migliori etnografi delle ombre del carattere discorsivo<sup>16</sup>.

### 2.3. AW: esperienza del carattere discorsivo e location dell'ossimoro digitale.

Per parlare con CWM, come detto, mi sono dovuto trasferire in un altro network di comunità virtuali, OuterWorld (OW) dove aveva trasferito il suo mondo ThisIsIt. Ho potuto scoprire in questo modo che l'interfaccia di OW è identica a quella di AW, e che, come mi ha confermato CWM, AW aveva venduto il software ad OW (teoricamente un suo rivale sul mercato) e OW l'aveva installato su un proprio server da cui poi gestiva i propri spazi da vendere per costruire i mondi.

OW è il doppio incorporato di AW, e questo doppio identico subisce il processo di incorporazione attraverso l'interfaccia.

Quello dell'identico, d'altronde, è il tema da cui è partita questa etnografia, e non può non essere il punto in cui ritorna. Le esperienze di AW configurano più *un'altra esperienza* che *un'esperienza altra*: esse partecipano ancora con troppa veemenza del potere della scrittura e del nome, trasfigurate nelle parole fluttuanti che incatenano e definiscono in grammatica ogni orizzonte socio-culturale della loro fruizione, così come della loro creazione. Le identità così conglomerate attorno alle marche retoriche non fanno altro che configurare un principio di accumulazione del reale, in giacenza sul piano dell'immanenza digitale, pronto a essere scalato per ricostruire la distanza della rappresentazione e con lei l'illusione di una ricerca fuori dal digitale.

Le vite in AW sono vissute, percepite e costruite come distanti e dicotomicamente separate dalla vita "reale", e costituiscono collezioni etnografiche di esperienze orientate al modello che le predetermina più che alla possibilità eventuale dell'immanenza dialogica: non vengono liberati i propri feticci ma feticizzate le esperienze attorno ai propri modelli identici.

Come nel doppio incorporato di OW, così anche le esperienze si auto-incorporano nel gioco della rappresentazione del play: ma la fenomenologia del sentire digitale che attivano è in realtà una rappresentazione affascinata del carattere discorsivo.

In questo regno dell'identico diventa singolare il fatto che forse l'unico oggetto che non è possibile costruire in AW è lo *specchio*. La sua visione inquietante e perturbante, il suo essere riflesso del riflesso, probabilmente colmerebbe la distanza della rappresentazione frantumandola in mille direzioni disperse, tali da recuperare paradossalmente il desiderio dell'alterità. Anche AW, del resto, come tutti gli oggetti culturali dell'ossimoro digitale partecipa del suo attributo instabile e ambivalente, configurando sempre e comunque la possibilità di una rotazione che ne liberi le istanze più sperimentali.

---

<sup>16</sup> Riprendendo Ong (1982) e i suoi studi sulle culture verbomotorie, mi sembra interessante sottolineare come la dimensione colloquiale in *Gor* sia assolutamente concentrata sulle dinamiche di scrittura e sulla capacità di rappresentazione motoria e statica di quelle dinamiche. La scrittura, in tutto quel senso problematico che il pensiero di Derrida ha investigato, è il principio del movimento in *Gor*, soprattutto del movimento dei corpi. La categoria del verbomotorio, quindi, va riconfigurata non secondo una relazione orizzontale ma verticale, mentre il verbo non è quello oralmente prodotto, ma quello scritto incorporato: sia sul livello della rappresentazione (la fedeltà ai romanzi di Norman) sia su quello dell'azione (il rapporto fra scrittura e evento).



Fig. 23 – Interfaccia di OW, il doppio incorporato.

Se AW riuscisse a fuoriuscire dalle tenaglie dualiste che la vedono alternativamente essere posseduta dall'ideale della genuinità comunitaria o dalla rappresentazione razionalizzata attorno alla simulazione del reale, questa fuoriuscita comporterebbe un suo ricentrimento attorno alla mobilità più elevata del suo ossimoro, un ricentrimento che allenterebbe la presa della grammatica stringente, apprendone i linguaggi e le esperienze alla regione molteplice del non-medium.

Eppure rete, simulazione e informazione si traducono nella grammatica del digitale con una velocità impressionante che rende obsoleta ogni previsione critica. La ricostruzione dell'aura nella riproducibilità tecnica del reale configura l'orizzonte in cui il carattere discorsivo intende non già ricomporre le macerie dell'*Erfahrung*, ma costruirne una nuova travestendola come autentica nella falsa trasparenza del linguaggio motivato dall'ombra.

AW, quindi, configura lo spazio della rappresentazione totale, tanto quanto la possibilità di una location in cui l'ossimoro della cultura digitale liberi la propria energia cinetica. In un continuo gioco di rimandi determinato dall'immanenza su cui slittano gli elementi della contemporaneità, società nell'età dell'informazione, cultura digitale, grammatica e comunità virtuale arrivano a confondersi e a perdersi dissolvendo il loro potere significante: in realtà sono dimensioni prese dall'incrocio fra le costellazioni dell'etnografia critica e del carattere discorsivo.

“Conducting an ethnographic enquiry through the use of CMC opens up the possibility of gaining a reflexive understanding of what it is to be a part of the Internet. This provides a symmetry to the ethnography, as the ethnographer learns through using the same media as informants. Developments in mobile and multi-sited ethnographies enquiry provide some pointers for exploring the making of ethnographic objects which cross geographic spaces along with informants. These developments open up a space for thinking about ethnography

as an experientially based way of knowing that need not aspire to produce a holistic study of a bounded culture” (Hine 2000, p. 10). Ogni etnografia costituisce un tradimento multiprospettico e multilineare che deve essere rovesciato nel contatto dell’esperienza etnografica con l’esperienza dell’oggetto dell’etnografia. Nella cultura digitale questo percorso è obbligato, come altrettanto obbligata è la considerazione che, dal momento che il carattere discorsivo intende saturare l’orizzonte della società contemporanea configurandosi come rappresentazione totale della realtà, l’etnografia non solo non può ma non deve pretendere di andare oltre l’emersione di alcune delle componenti elementari che compongono il quadro della ricerca. Il ragionamento per elementi è il primo scacco imposto al desiderio olistico del carattere discorsivo.

Ci sono senza dubbio molti aspetti di AW che non ho trattato, dal momento che ho preferito concentrarmi su quelle componenti elementari che più mi sembravano immerse nel gioco delle costellazioni: questa scelta, tuttavia, è da rivendicare tanto quanto la decisione di non cedere alle tentazioni metonimiche dell’interpretazione. Del resto saturando tutti gli aspetti di AW (operazione comunque impossibile) vorrebbe dire riproporre il potere della mappa come collezione etnografica delle marche retoriche. Vorrebbe dire rivestire quella mappa del sentire storico in cui il futuro presentato necessita di un passato costruito: *The future is now but we’re trying to bring back the past*.

Non so se anche per AW è valida la teoria interpretativa di Nestor Garcia Canclini, secondo cui: “il mondo moderno non è fatto solo da coloro che hanno progetti modernizzatori. Quando gli scienziati, i tecnologi e gli imprenditori vanno alla ricerca di clienti, devono occuparsi anche di ciò che resiste alla modernità. Non soltanto per espandere il mercato – che è un loro interesse – ma anche per legittimare la propria egemonia, i modernizzatori hanno bisogno di persuadere i loro destinatari del fatto che, mentre rinnovano la società, stanno anche prolungando tradizioni condivise. Dato che ambiscono a includere tutti i settori sociali, i progetti moderni si appropriano anche dei beni storici e delle tradizioni popolari” (1989, p. 115). Probabilmente il quadro tracciato da Canclini è troppo generale rispetto alla *situazione* delle tecnologie del digitale all’interno del carattere discorsivo.

Tuttavia la locuzione che usa per definire quell’atteggiamento, *l’avvenire del passato*, è un gioco di parole ossimoro che si staglia con coerenza nel panorama sollecitato dalla cultura digitale: la dimensione della simulazione *presentata*, quella riconducibile alla scienza previsionale, per intenderci, e alla sua logotopia, ne costituiscono la zona di contatto fra istanze culturali e sociali del contesto storico contemporaneo, individuando nella storia (costruita o percepita che sia) del futuro lo sguardo di medusa che pietrifica ogni ricerca mossa dal desiderio di liberare l’eventualità dell’esperienza.

E’ in questo preciso momento che la costellazione dell’etnografia così come l’universo orientato alla rappresentazione totale di AW necessitano dell’influenza del campo di forze ellittico Adorno-Benjamin. In questa precisa situazione le traiettorie del non-identico e le *Erlebnisse* mimetiche convergono sulla superficie dell’esperienza rovesciandola nella sua immanenza dialogica, feticizzando il panorama in location dell’ibridizzazione, configurando scarti orizzontali che facciano emergere dalle macerie dell’*Erfahrung* succhi elettrici per lo sbilanciamento dell’ossimoro della cultura digitale verso la liberazione dalle schiavitù dualiste e la costruzione e la percezione dell’alterità. Il linguaggio digitale come soggetto dei suoi propri feticci.

Il potere distanziante e giudicante della rappresentazione va ri-mosso sempre più attraverso l’autorappresentazione, nella speranza che questa non sia già viziata in partenza da modelli autoritari e autorizzati che di nascosto, in *trasparenza*, la conformano. E’ proprio con l’autorappresentazione di uno degli avatar che più mi hanno aiutato nella mia etnografia (un informatore?) che voglio concludere la mia ricerca. Paradossalmente non ho mai incontrato Mauz in AW, ma l’ho potuta conoscere solo attraverso il suo sito Internet: a un mio tentativo di contatto ha risposto cortesemente che tutto quello che c’era da sapere l’aveva messo lì.



La linearità e l'immanenza che questa autorappresentazione racchiude la rende una delle schegge più lucenti e aperte che mi sia capitato di raccogliere e che entrano in consonanza con quell'universo multiforme e disseminato che l'ossimoro della cultura digitale costruisce in ogni momento della sua materializzazione nel contesto storico-sociale contemporaneo.

### **Mauz's Active Worlds Pages: About Me**

My Active Worlds citizen number is #70079. I immigrated on May 14, 1996, around the time that I bought my first PC, after having read about AlphaWorld in some computer magazine. I took Mauz as my nickname mainly because I like mice (< Maus in German).

At first I just explored and learnt to build. I also followed the AW newsgroups and web forum. I started making a web site about AW in 1997, as a collection of information that I had found out.

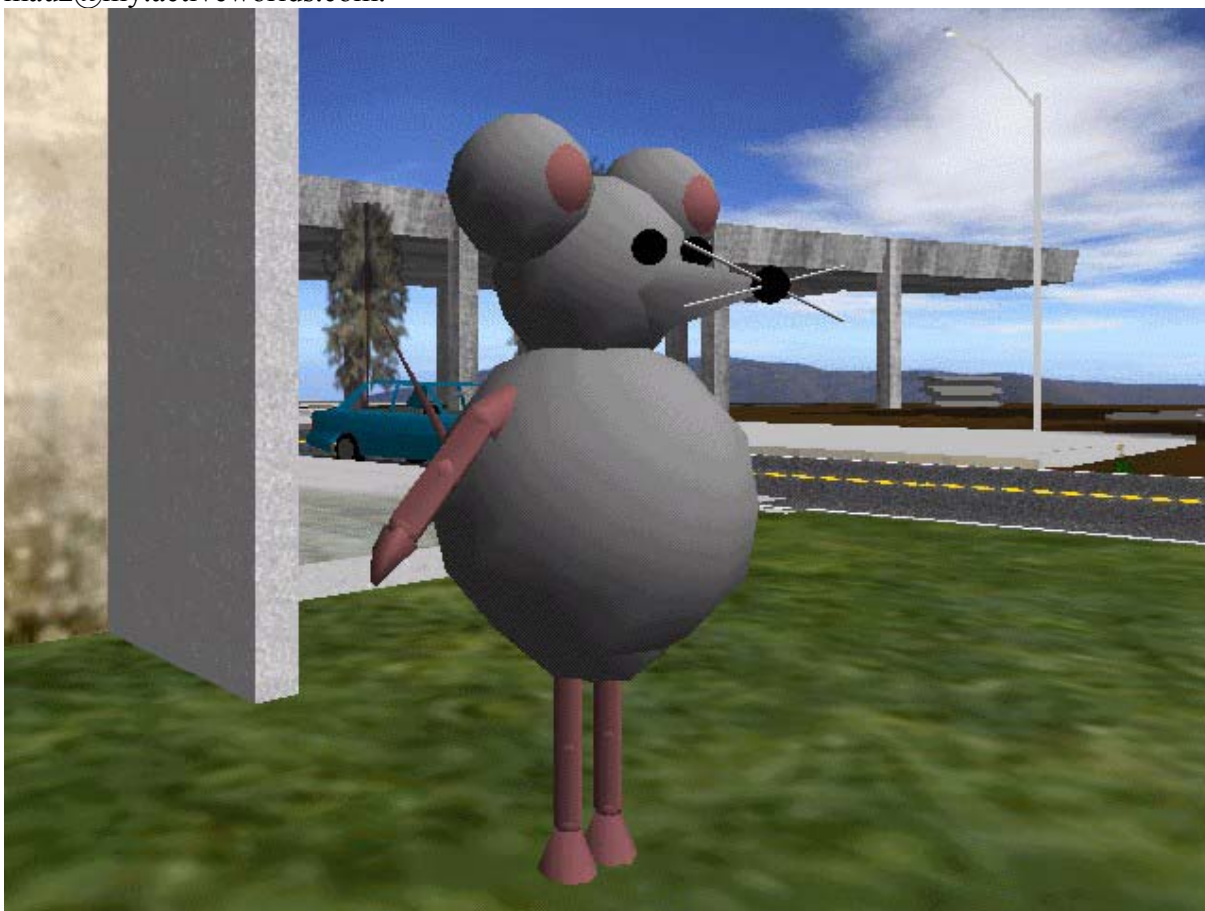
In December 1997 I started building a trial world for TheU Virtual University building contest, with EepEep (now Eep) and LaraCat (now Lara), whom I had met in Phineas Priest's and Princess Leia's Saxon world. We called our world Cubed because of its three builders. I also started helping newcomers in the new AWGate world with the first Gatekeepers.

In 1998 I won a world in Winter world's Easter Egg Hunt and called it Hole, as in mouse hole.

A year later I bought a second world, so that we could run both the Cubed and Saxon databases. The green fields and stately builds of Cubed were later merged into grimy urban development of Hole.

In June 1999 I won a Cy Award for Best Website for these pages.

There's teleports to all the sites that I have built at AW 7700N 7700E. You can email me at [mauz@my.activeworlds.com](mailto:mauz@my.activeworlds.com).



**Fig. 24 – autorappresentazione di Mauz**

## BIBLIOGRAFIA DI RIFERIMENTO

- Abruzzese, A., 1995, *Lo splendore della TV*, Genova, Costa & Nolan
- Abruzzese, A., 1996, *Analfabeti di tutto il mondo uniamoci*, Genova, Costa & Nolan
- Adorno, T. W., 1951, *Minima Moralia. Reflexionen aus dem beschädigten Leben*, Frankfurt am Main, Suhrkamp Verlag; trad. it., 1954, *Minima Moralia. Meditazioni della vita offesa*, Torino, Einaudi
- Adorno, T. W., 1955, *Prismen. Kulturkritik und Gesellschaft*, Frankfurt am Main, Suhrkamp Verlag; trad. it., 1972, *Prismi. Saggi sulla critica della cultura*, Torino, Einaudi
- Adorno, T. W., 1958, *Dissonanzen*, Göttingen, Vandenhoeck & Ruprecht; trad. it., 19902, *Dissonanze*, Milano, Feltrinelli
- Adorno, T. W., 1966, *Negative Dialektik*, Frankfurt am Main, Suhrkamp Verlag; trad. it., 1975, *Dialettica Negativa*, Torino, Einaudi
- Adorno, T. W., 1970, *Ästhetische Theorie*, Frankfurt am Main, Suhrkamp Verlag; trad. it., 1975, *Teoria Estetica*, Torino, Einaudi
- Adorno, T. W., 1972, *Soziologische Schriften. I*, Frankfurt am Main, Suhrkamp Verlag; trad. it., 19763, *Scritti Sociologici*, Torino, Einaudi
- Adorno, T. W., Horkheimer, M., 1947, *Dialektik der Aufklärung*, Amsterdam, Querido Verlag; trad. it., 1966a, *Dialettica dell'Illuminismo*, Torino, Einaudi
- Adorno, T. W., Horkheimer, M., 1956, a cura di, *Sociologische Exkurse*, Frankfurt am Main, Europasche V.; trad. it., 1966b, *Lezioni di Sociologia*, Torino, Einaudi
- Anceschi, G., a cura di, 1993, *Il progetto delle interfacce*, Milano, Domus Academy
- Anderson, B., 1983, *Imagined Communities*, London, Verso; trad. it., 1996, *Comunità immaginate*, Roma, Manifestolibri
- Appadurai, A., a cura di, 1986, *The social life of things. Commodities in cultural perspective*, Cambridge, Cambridge University Press
- Augé, M., 1992, *Non-lieux: introduction a une anthropologie de la surmodernite*, Paris, Éditions du Seuil; trad. it., 1993, *Nonluoghi*, Milano, Eleuthera.
- Bachtin, M., 1965, *Tvorcestvo Fransua Rable i narodnaja kul'tura srednevekov'ja i Renessansa*, Izdatel'stvo "Chudozestvennaja literatura"; trad. it., 1979, *L'opera di Rabelais e la cultura popolare*, Torino, Einaudi
- Baldwin, E., et al., *Introducing Cultural Studies*, London, Prentice Hall
- Barabàsi, A-L., 2002, *Linked: the New Science of Networks*, New York, Perseus Books Group; trad. it., 2004, *Link. La scienza delle reti*, Torino, Einaudi.
- Barthes, R., 1967, *Système de la Mode*, Éditions du Seuil, Paris; trad. it., 1970, *Sistema della Moda*, Torino, Einaudi
- Barthes, R., 1981, *La chambre claire: note sur la photographie*, Paris, Gallimard; trad. it., 1980, *La camera chiara. Nota sulla fotografia*, Torino, Einaudi
- Barthes, R., 1970, *L'empire des signes*, Éditions d'Art Albert Skira s. a., Genève; trad. it., 1984, *L'impero dei segni*, Torino, Einaudi
- Barthes, R., 1982, *L'obvie et l'obtus. Essais critique III*, Éditions du Seuil, Paris; trad. it., 1985, *L'ovvio e l'ottuso. Saggi critici III*, Torino, Einaudi
- Bataille, G., 1967, *La Part maudite précédé de La Notion de Dépense*, Paris, Éditions de Minuit; trad. it., 1992, *La Parte Maledetta*, Torino, Bollati Boringhieri
- Bateson, G., Mead, M., 1942, *Balinese Charchter. A Photographic Analysis*, Wilbur, Special Publications of the New York Academy of Sciences, New York, G. Valentine Editor
- Baudrillard, J., 1980, *Simulacres et simulation*, Paris, Galilée; trad. inglese, 1988, *Simulacra and simulations*, in Poster, M., *Jean Baudrillard. Selected writings*, Stanford University Press.

- Baudrillard, J., 1976, *L'échange symbolique et la mort*, Éditions Gallimard, Paris; trad. it., 2002, *Lo scambio simbolico e la morte*, Milano, Feltrinelli
- Baudrillard, J., 1987, *L'autre par lui-meme. Habilitation*, Éditions Galilée, Paris; trad. it., 1997, *L'altro visto da sé*, collana "pre-testi", Genova, Costa & Nolan
- Baudrillard, J., 2000, *Mots de passe*, Éditions Fayard, Pauvert; trad. it., 2002, *Parole Chiave*, Roma, Armando
- Bauman, Z., 2000, *Ponowoczesnosc. Jako zródło cierpien*, Warsaw, Bauman & Wydawnictwo Sic!; trad. it., 2002, *Il disagio della postmodernità*, Milano, Bruno Mondadori
- Bauman, Z., 2001, *Community: Seeking Safety in an Insecure World*, Oxford, Polity Press; trad. it., 2001, *Voglia di comunità*, Bari, Laterza
- Bell, D., 1999 (First Ed. 1976), *The Coming of Post-Industrial Society. A Venture in Social Forecasting*, New York, Basic Books
- Benedikt M., a cura di, 1992, *Cyberspace: first steps*, Cambridge (MA), MIT Press; trad. it., 1993, *Cyberspace*, Padova, Muzzio
- Benjamin, W., 1962 [1921 – 1926], *Angelus Novus*, Torino, Einaudi
- Benjamin, W., 1955 [1936], "Das Kunstwerk im Zeitalter seiner technischen Reproduzierbarkeit", in *Schriften*, Frankfurt am Main, Suhrkamp; trad. it., 1966, *L'opera d'arte nell'epoca della sua riproducibilità tecnica*, Torino, Einaudi
- Benjamin, W., 1966, *Briefe*, Frankfurt am Main, Suhrkamp Verlag; trad. it., 1978, *Lettere 1913 - 1940*, Torino, Einaudi
- Benjamin, W., 1982, *Des Passagen-Werk*, Frankfurt am Main, Suhrkamp Verlag; trad. it., 1986, *Parigi. La capitale del XIX secolo*, Torino, Einaudi
- Benjamin, W., 1987, *Berliner Kindheit um neunzehnhundert. Fassung letzter Hand*, Frankfurt am Main, Suhrkamp Verlag; trad. it., 2001, *Infanzia berlinese intorno al millenovecento*, Torino, Einaudi
- Benjamin, W., 1993, (a cura di Agamben G.), *Ombre Corte. Scritti 1928-1929*, Torino, Einaudi
- Berger, P., Luckmann, T., 1966, *The social construction of reality: a treatise in the sociology of knowledge*, New York, Doubleday; trad. it., 1969, *La realtà come costruzione sociale*, Bologna, Il Mulino
- Bettetini, G., 1998, "Internet", in Jacobelli 1998
- Bhabha, H. K., 1994, *The Location of Culture*, London, Routledge; trad. it., 2001, *I luoghi della cultura*, Roma, Meltemi
- Bolter, J. D., Grusin, R., 1999, *Remediation. Understanding New Media*, Cambridge (MA), MIT Press; trad. it., 2002, *Remediation. Competizione e integrazione fra media vecchi e nuovi*, Milano, Guerini e Associati.
- Brand, S., 2004 (orig. 1976), *Per l'amor di Dio, Margaret! - Intervista a Gregory Bateson e Margaret Mead*, in «Studi Culturali», n. 1, pp. 123-150, Bologna, Il Mulino.
- Breton, P., 1992, *L' utopie de la communication*, Paris, La Découverte; trad. it., 1995, *L'utopia della comunicazione*, Torino, UTET
- Breton, P., 2000, *Culte de l'Internet*, Paris, La Découverte; trad. it., 2001, *Il culto di Internet*, Torino, Testo & Immagine s.r.l.
- Bruinsma, M., 2003, *Deep Sites. Intelligent Innovation in Contemporary Web Design*, New York, Thames & Hudson
- Burroughs, W., 1959, *The Naked Lunch*, Paris, Olympia Press; trad. it., 1994, *Il pasto nudo*, Carnago (Varese), Sugarco Edizioni
- Caillois, R., 1967, *Les Jeux et les Hommes. Le Masque et le vertige*, Paris, Gallimard ; trad. it., 1981, *I giochi e gli uomini. La maschera e la vertigine*, Milano, Bompiani
- Canclini, N. G., 1989, *Culturas híbridas. Estrategias para entrar y salir de la modernidad*, Nestor García Canclini; trad. it., 1998, *Culture ibride. Strategie per entrare e uscire dalla modernità*, Milano Guerini e Associati



- Canevacci, M., 1993, *La città polifonica. Saggio sull'antropologia della comunicazione urbana.*, Roma, Edizioni Seam.
- Canevacci, M., 1995a, *Antropologia della comunicazione visuale*, Genova, Costa & Nolan.
- Canevacci, M., 1995b, *Sincretismi. Una esplorazione sulle ibridazioni culturali*, Genova, Costa & Nolan
- Canevacci, M., 1999, *Culture eXtreme*, Roma, Meltemi
- Capucci, P., 1993, *Realtà del virtuale*, Bologna, CLUEB
- Carbone, P., Ferri, P., (a cura di), 1999, *Le Comunità Virtuali*, Milano, Mimesis
- Caronia, A., 2001, *Archeologie del virtuale*, Verona, Ombre Corte
- Castells, M., 1996, *The Information Age: Economy, Society and Culture, vol. I: The Rise of The Network Society*, Oxford (UK), Blackwell Publishers Ltd; trad. it., 2002, *La nascita della società in rete*, Milano, EGEA
- Castells, M., 1997, *The Information Age: Economy, Society and Culture, vol. II: The Power of Identity*, Malden (Mass.), Blackwell Publishers Ltd; trad. it., 2003a, *Il potere delle identità*, Milano, EGEA
- Castells, M., 1998, *The Information Age: Economy, Society and Culture, vol. III, End of Millennium*, Malden (Mass.), Blackwell Publishers Ltd; trad. it., 2003b, *Volgere di Millennio*, Milano, EGEA
- Castells, M., 2001, *Internet Galaxy*, Oxford, Oxford University Press; trad. it., 2002, *Galassia Internet*, Milano, Feltrinelli
- Chiurazzi, G., a cura, 2002, *Il Postmoderno*, Milano, Bruno Mondadori
- Clastres, P., 1974, *La Société contre l'Etat. Recherches d'anthropologie politique*, Paris, Les Editions de Minuit ; trad. it., 2003, *La Società contro lo Stato. Ricerche di Antropologia Politica*, Verona, Ombre Corte
- Clifford, J., 1987, *The Predicament of culture. Twentieth-century ethnography, literature, and art*, Cambridge, Mass., Harvard University Press; trad. it., 1993, *I frutti puri impazziscono. Etnografia, letteratura e arte nel secolo XX*, Torino, Bollati Boringhieri
- Clifford, J., 1997, *Routes. Travel and Translation in the Late Twentieth Century*, Cambridge, Mass., Harvard University Press; trad. it., 1999, *Strade. Viaggio e traduzione alla fine del Secolo XX*, Torino, Bollati Boringhieri
- Clifford, J., 2002 (2000 orig.), *Prendere sul serio la politica dell'identità*, in «Aut-Aut» n. 312, nov.-dic. 2002, Milano, La Nuova Italia
- Clifford, J., Marcus, G. E., a cura di, 1986, *Writing culture*, Berkeley, University of California Press; trad. it., 1997, *Scrivere le culture*, Roma, Meltemi
- Colombo, F., Eugeni, R., 1996, *Il testo visibile. Teoria, storia e modelli di analisi*, Roma, Nuova Italia Scientifica
- Codeluppi, V., a cura di, 1987, *Jean Baudrillard/Il sogno della merce*, Milano, Lupetti
- Cooper, A., 1999, *The Inmates Are Running the Asylum: Why High Tech Products Drive US Crazy and How to Restore the Sanity*, Handmills, Macmillan Computer Publishing; trad. it., 1999, *Il disagio tecnologico. Perché i prodotti high-tech sono così difficili da usare e che cosa fare per migliorarli*, Milano, Apogeo
- Cubitt, S., 1998, *Digital Aesthetics*, London, Sage
- Cubitt, S., 2001, *Simulation and Social Theory*, London, Sage
- Dal Lago, A., Rovatti, P. A., 1993, *Per Gioco. Piccolo manuale dell'esperienza ludica*, Milano, Raffaele Cortina
- Darley, A., 2000, *Visual digital culture. Surface play and spectacle in new media genres*, London, Routledge
- De Benedettis, M., (a cura), 2003, *Comunità in rete*, Milano, Franco Angeli
- De Carli, L., 1997, *Internet*, Torino, Bollati Boringhieri
- De Kerckhove, D., 1995, *The skin of culture*, Toronto, Somerville House Books Ltd; trad. it., 1996, *La pelle della cultura*, Genova, Costa & Nolan

- Debord, G., 1992, *La Société du Spectacle*, Paris, Editions Gallimard; trad. it., 1997, *La società dello spettacolo*, Milano, Baldini & Castoldi
- Deleuze, G., 1996, *Divenire molteplice. Saggi su Nietzsche e Foucault*, Verona, Ombre Corte
- Deleuze, G., Guattari F., 1972, *L'Anti-Oedipe*, Paris, Les Éditions de Minuit; trad. it., 1975, *L'Anti-Edipo*, Torino, Einaudi
- Deleuze, G., Guattari, F., 1975, *Kafka: pour une littérature mineure*, Paris, Les Éditions de Minuit; trad. it., 1975, *Kafka. Per una letteratura minore*, Milano, Feltrinelli
- Deleuze, G., Guattari, F., 1976, *Rhizome: introduction*, Paris, Éditions de Minuit; trad. it., 1977, *Rizoma*, Parma-Lucca, Pratiche Editrice
- Deleuze, G., Guattari, F., 1980, *Mille plateaux: capitalisme et schizophrénie*, Paris, Éditions de Minuit; trad. it., 1987, *Mille piani. Capitalismo e Schizofrenia*, Roma, Istituto Enciclopedia Italiana
- Derrida, J., 1967a, *De la grammatologie*, Paris, Les Éditions de Minuit ; trad. it., 1969, *Della grammatologia*, Milano, Jaka Book
- Derrida, J., 1967b, *L'écriture et la différence*, Paris, Seuil; trad. it., 1971, *La scrittura e la differenza*, Torino, Einaudi
- Derrida, J., 1990, "Some statements and truisms about neologisms, newisms, postisms, parasitisms, and other small seismisms", in Carroll, D., a cura di, *The States of "Theory". History, Art and Critical Discourse*, New York, Columbia University Press; trad. it., 2002, *Come non essere postmoderni*, Milano, Medusa
- Desideri, P., Ilardi, M., a cura di, 1997, *Attraversamenti*, Genova, Costa & Nolan.
- du Gay, P., Evans, J., Redman, P., (eds.), 2000, *Identity: a reader*, London, Sage
- Durkheim, É., 1895, *Les règles de la méthode sociologique*, Paris, Alcan; trad. it., 2001, *Le regole del metodo sociologico. Sociologia e filosofia.*, Torino, Edizioni di Comunità
- Durkheim, É., 1924, *Sociologie et philosophie*, Paris, Alcan; trad. it., 2001, *Le regole del metodo sociologico. Sociologia e filosofia.*, Torino, Edizioni di Comunità
- Eco, U., 1964, *Apocalittici e integrati*, Milano, Bompiani
- Eco, U., 1975, *Trattato di semiotica generale*, Milano, Bompiani
- Fabietti, U., 1999, "Comunità dense, comunità immaginate, comunità virtuali. Un punto di vista antropologico", in Carbone-Ferri 1999
- Fabietti, U., 2001, *Storia dell'antropologia*, Bologna, Zanichelli
- Featherstone, M., 1990, *Consumer Culture and Postmodernism*, London, Sage; trad. it., 1994, *Cultura del consumo e postmodernismo*, Roma, Edizioni Seam.
- Featherstone, M., 1995, *Undoing Culture: globalization, postmodernism and identity*, London, Sage; trad. it., 1998, *La cultura dislocata*, Roma, Edizioni Seam.
- Ferrarotti, F., 1974, *Il pensiero sociologico da Auguste Comte a Max Horkheimer*, Milano, Mondadori
- Ferri, P., 1999, *La rivoluzione digitale*, Milano, Mimesis
- Fink-Eitel, H., 1990, *Michel Foucault zur Einführung*, Hamburg, Junius Verlag GmbH; trad.it., 2002, *Foucault*, Roma, Carocci
- Flichy, P., 1991, *Une Histoire de la Communication Moderne*, Paris, La Découverte ; trad. it., 1994, *Storia della comunicazione moderna*, Bologna, Baskerville
- Flichy, P., 1995, *L'innovation technique*, Paris, La Découverte; trad. it., 1996, *L'innovazione tecnologica*, Milano, Feltrinelli
- Formenti, C., 2002, *Mercanti di futuro. Utopia e crisi della Net Economy*, Torino, Einaudi
- Foucault, M., 1966, *Les Mots et les Choses*, Paris, Editions Gallimard ; trad. it., 1978, *Le parole e le cose*, Milano, BUR
- Foucault, M., 1969, *L'Archéologie du Savoir*, Paris, Editions Gallimard ; trad. it., 1999, *L'archeologia del sapere*, Milano, BUR
- Foucault, M., 1975, *Surveiller et Punir. Naissance de la prison*, Paris, Editions Gallimard ; trad. it., 1976, *Sorvegliare e punire. Nascita della prigione*, Milano, BUR

- Foucault, M., 1976, *La Volonté de Savoir*, Paris, Editions Gallimard ; trad. it., 1984, *La volontà di sapere*, Milano, Feltrinelli
- Foucault, M., 1984, *L'Usage des Plaisirs*, Paris, Editions Gallimard ; trad. it., 1991, *L'uso dei piaceri*, Milano, Feltrinelli
- Foucault, M., 1994, *Eterotopia*, "Millepiani", Milano, Mimesis.
- Freud, S., 1986, *Totem und Tabu*, Frankfurt am Main, Fischer Verlag (Edizione 7.Aufl); trad. it., 1997, *Totem e tabù e altri saggi di antropologia*, Roma, Newton Compton
- Garfinkel, H., 1983, "Che cos'è l'etnometodologia", in Giglioli-Dal Lago 1983
- Geertz, C., 1973, *The Interpretation of Cultures*, New York, Basic Books; trad. it., 1987, *Interpretazione di culture*, Bologna, Il Mulino.
- Gibson, W., 1984, *Neuromancer*, New York, Ace books; trad. it., 1986, *Neuromante*, Milano, Nord.
- Giddens, A., 1984, *The Consitution of Society*, Cambridge-Oxford, Polity Press and Basil Blackwell; trad. it., 1990, *La costituzione della società. Lineamenti di teoria della strutturazione*, Milano, Edizioni di Comunità
- Giddens, A., 1990, *The Consequences of Modernity*, Cambridge, Polity Press; trad. it., 1994, *Le conseguenze della modernità*, Bologna, Il Mulino
- Giglioli, P. P., Dal Lago, A., (a cura), 1983, *Etnometodologia*, Bologna, Il Mulino
- Gilroy, P., 1993, *The Black Atlantic. Modernity and Double*, London-New York, Verso; trad. it., 2003, *The Black Atlantic. L'identità nera tra modernità e doppia coscienza*, Roma, Meltemi.
- Gilroy, P., 1997, "Diaspora and the Detours of Identity", in Woodward 1997.
- Goffman, E., 1959, *The Presentation of Self in Everyday Life*, Garden City, N. Y., Doubleday; trad. it., 1969, *La vita quotidiana come rappresentazione*, Bologna, Il Mulino
- Goffman, E., 1961, *Encounters. Two studies in the Sociology of Interaction*, Indianapolis, Bobbs-Merrill; trad. it., 2003, *Espressione e identità. Gioco, ruoli, teatralità*, Bologna, Il Mulino
- Guha, R., Spivak, G. C., 1988, *Selected Subaltern Studies*, New York-Oxford, Oxford Iniversity Press; trad. it. parz., 2002, *Subaltern Studies*, Verona, Ombre Corte
- Habermas, J., 1962, *Strukturwandel der Oeffentlichkeit*, Neuwied, Hermann Luchterhand Verlag; trad. it., 1982, *Storia e critica dell'Opinione Pubblica*, Bari, Laterza
- Habermas, J., 1981, *Theorie des kommunikativen Hndelns*, 2 voll., Frankfurt am Main, Suhrkamp; trad. it., 1986, *Teoria dell'agire comunicativo*, 2 voll., Bologna, Il Mulino
- Habermas, J., 1985, *Der philosophische Diskurs der Moderne. Zwolf Vorlesungen*, Franfurt am Main, Suhrkamp Verlag; trad. it., 1987, *Il discorso filosofico della Modernità. Dodici lezioni*, Bari, Laterza
- Hakim Bey, 1985, *T.A.Z. The Temporary Autonomous Zone, Ontological Anarchy, Poetic Terrorism*, New York, Autonomedia; trad. it., 1995, *T.A.Z. Zone Temporaneamente Autonome*, Milano, Shake
- Hall, S., du Gay, P., (eds.), 1996, *Questions of Cultural Identities*, London, Sage
- Hand, M., Sandywell, B., 2002, *E-topia as Cosmopolis or Citadel. On the Democratizing and De-democratizing Logics of the Internet, or, Toward a Critique of the New Technological Fetishism*, in «Theory, Culture & Society», 2002 vol. 19, London, Sage
- Hannerz, U., 2002 (1997 orig.), *Flussi, confini, ibridi. Parole chiave nell'antropologia transnazionale*, in «Aut-Aut» n. 312, nov.-dic. 2002, Milano, La Nuova Italia
- Hansen, M. B. N., 2004, *New Philosophy for New Media*, Cambridge (MA), Mit Press.
- Haraway, D., 1991, *Simians, cyborgs, and women: the reinvention of nature*, London, Association Books; trad. it., 1995, *Manifesto Cyborg. Donna, tecnologie e biopolitiche del corpo*, Milano, Feltrinelli
- Harvey, D., 1990, *The Condition of Postmodernity*, Oxford, Basil Blackwell; trad. it., 1993, *La crisi della modernità*, Milano, Il Saggiatore

- Himanen, P., 2001, *The Hacker Ethic and the Spirit of the Information Age*, New York, Random House; trad. it., 2001, *L'etica hacker e lo spirito dell'età dell'informazione*, Milano, Feltrinelli
- Hine, C., 2000, *Virtual Ethnography*, London, Sage
- Hobsbawm, E. J., 1997, *On History*, London, Weidenfeld & Nicolson; trad. it., 1997, *De Historia*, Milano, Rizzoli
- Hobsbawm, E. J., Ranger, T., a cura di, 1983, *The Invention of Tradition*, Cambridge, Cambridge University Press; trad. it., 1987, *L'invenzione della tradizione*, Torino, Einaudi
- Horkheimer, M., 1947, *Eclipse of Reason*, New York, Oxford University Press; trad. it., 1969, *Eclisse della Ragione*, Torino, Einaudi
- Huberman, B., 2001, *The laws of Web: patterns in the ecology of information*, Boston, MIT Press; trad.it., 2003, *Le leggi del Web. Elementi strutturali dell'ecosistema dell'informazione*, Milano, Il Sole 24 Ore
- Izzo, A., 1994 (n. e.), *Storia del Pensiero Sociologico*, Bologna, Il Mulino
- Jacobelli, J., a cura di, 1998, *La realtà del virtuale*, Bari, Laterza
- Jay, M., 1973, *The Dialectical Imagination. A History of the Frankfurt School and the Institute of Social Research, 1923-1950*, Boston-Toronto, Little, Brown & Company; trad. it., 1979, *L'immaginazione dialettica. Storia della Scuola di Francoforte e dell'Istituto per le Ricerche Sociali 1923-1950*, Torino, Einaudi
- Jay, M., 1984, *Adorno*, London, Fontana Paperbacks; trad. it., 1987, *Adorno*, Bologna, Il Mulino
- Jay, M., 1998, *Cultural Semantics*, London, The Athlone Press
- Jones, S., edited by, 1998, *Doing Internet Research: Critical Issues and Methods for Examining the Net*, London, Sage
- Kranzberg, M., 1985, "The information age: evolution or revolution?", in Guile, B. R., (a cura di), *Information technologies and Social Transformation*, Washington, Nationale Academy of Engineering
- Kraus, K., 1955, *Spruche und Widerspruche, Pro Domo et Mundo, Nachts*, dal volume *Beim Wort genommen*, a cura del Prof. Heinrich Fischer, Munchen, Kosel-Verlag KG; trad.it., 1972, *Detti e contraddetti*, Milano, Adelphi
- Kumar, K., 1995, *From Post-Industrial to Post-Modern Society. New Theories of the Contemporary World*, Oxford (UK), Oxford University Press; tr. it., 2000, *Le nuove teorie del mondo contemporaneo*, Torino, Einaudi
- Landow, G. P., 1992, *Hypertext. The Convergence of Contemporary Critical Theory and Technology*, Baltimore, The Johns Hopkins University Press; trad. it., 1993, *Iper testo. Il futuro della scrittura*, Bologna, Baskerville
- Lasch, C., 1984, *The Minimal Self*, New York, Norton; trad. it., 1985, *L'io Minimo*, Milano, Feltrinelli.
- Lash, S., 1990, *The sociology of postmodernism*, London, Routledge; trad. it., 2000, *Modernismo e postmodernismo*, Roma, Armando
- Lash, S., 1999, *Another Modernity a Different Rationality*, London, Blackwell
- Lash, S., 2002, *Critique of Information*, London, Sage
- Lash, S., Urry, J., 1994, *Economies of Signs & Space*, London, Sage
- Lévy, P., 1994, *L'intelligence collective*, Paris, Editions La Découverte; trad. it., 1996, *L'intelligenza collettiva*, Milano, Feltrinelli
- Lévy, P., 1997, *Cyberculture. Rapport au Conseil de l'Europe*, Paris, Editions Odile Jacob; trad. it., 1999, *Cybercultura*, Milano, Feltrinelli
- Levy, S., 1984, *Hackers. Heroes of the computer revolution*, New York, Penguin (USA); trad. it., 1996, *Hackers. Gli eroi della rivoluzione informatica*, Milano, Shake
- Lynd, R., Lynd, M. H., 1929, *Middletown*, New York, Hartcourt, Brace & Co.; trad. it., 1970, *Middletown*, Milano, Comunità

- Lyon, D., 2001, *Surveillance Society. Monitoring Everyday Life*, Buckingham – Philadelphia, Open University Press; trad. it., 2002, *La società sorvegliata. Tecnologie di controllo della vita quotidiana*, Milano, Feltrinelli
- Lyotard, F., 1979, *La condition postmoderne*, Paris, Editions de Minuit; trad. it., 1981, *La condizione postmoderna*, Milano, Feltrinelli
- Luhmann, N., 1996, *Die Realitaet der Massmedien*, Opladen, Westdeutscher Verlag GmbH; trad. it., 2000, *La realtà dei mass media*, Milano, Franco Angeli
- Macioti, M. I., a cura di, 1990, *Biografia, storia e società: l'uso delle storie di vita nelle scienze sociali*, Napoli, Liguori
- Maffesoli, M., 1993, *La contemplation du monde*, Paris, Editions Grasset & Fasquelle; trad. it., 1996, *La contemplazione del mondo*, Genova, Costa & Nolan
- Maldonado, T., 1997, *Critica della ragione informatica*, Milano, Feltrinelli
- Mann, C., Stewart, F., 2000, *Internet Communication and Qualitative Research: A Handbook for Researching Online*, London, Sage
- Mannheim, K., 1953, *Ideology and Utopia*, New York, Hartcourt, Brace & Co.; trad. it., 1985, *Ideologia e Utopia*, Bologna, Il Mulino
- Manovich, L., 2001, *The Language of New Media*, Boston, MIT Press; trad. it., 2002, *Il linguaggio dei Nuovi Media*, Milano, Olivares
- Marchesini, R., 2002, *Post-human. Verso nuovi modelli di esistenza*, Torino, Bollati Boringhieri
- Marcus, G. E., Fischer, M., 1986, *Anthropology as cultural critique*, Chicago, The University of Chicago; trad. it., 1994, *Antropologia come critica culturale*, Milano, Anabasi
- Marcuse, H., 1955, *Eros and Civilization. A Philosophical Inquiry into Freud*, Boston, Beacon Press ; trad. it., 20013, *Eros e Civiltà*, Torino, Einaudi
- Marcuse, H., 1964, *One-Dimensional Man. Studies in the Ideology of Advanced Industrial Society*, Boston, Beacon Press ; trad. it., 19993, *L'uomo a una dimensione. L'ideologia della società industriale avanzata*, Torino, Einaudi
- Markham, A., 1998, *Life Online: Researching Real Experience in Virtual Space (Ethnographic Alternatives , No 6)*, Altamira, Altamira Press
- Marquis de Sade, 1972, *La Philosophie dans le boudoir*, Paris, UGE, (Collection 10/18); trad. it., 1976, *La filosofia nel boudoir*, Milano, Arnoldo Mondadori
- Mattelart, A., 2000, *Histoire de l'utopie planétaire*, Paris, La Découverte; trad. it., 2003, *Storia dell'utopia planetaria. Dalla città profetica alla società globale*, Torino, Einaudi
- Mattelart, A., 2001, *Histoire de la société de l'information*, Paris, La Découverte; trad. it., 2002, *Storia della società dell'informazione*, Torino, Einaudi
- McLuhan, M., 1966, *Understanding Media*, New York, New American Library; trad. it., 1967, *Gli strumenti del comunicare*, Milano, Il Saggiatore
- Mc Quail, D., 1994, *Mass Communication Theory: an Introduction*, London, Sage; trad. it., 1996 (n. e.), *Sociologia dei Media*, Bologna, Il Mulino
- Mead, G. H., 1934, *Mind, self and society: from the standpoint of a social behaviorist*, Chicago, London; trad. it., 1966, *Mente, Sé e Società: dal punto di vista di uno psicologo comportamentista*, Firenze, Giunti
- Meyrowitz, J., 1985, *No sense of place. The impact of electronic Media on social behavior*, New York, Oxford University Press; trad. it., 1995, *Oltre il senso del luogo*, Bologna, Baskerville
- Miller, D., Slater, D., 2000, *The Internet: An Ethnographic Approach*, New York, New York University Press
- Moravec, H., 1988, *Mind Children. The future of Robot and Human Intelligence*, Cambridge, Harvard University Press
- Morcellini, M., Fatelli, G., 1994, *Le scienze della comunicazione*, Roma, Nuova Italia Scientifica

- Nancy, J. L., 1986, *La communauté désœuvrée*, Paris, Christian Bourgois Editeur; trad. It., 1992, *La comunità inoperosa*, Napoli, Cronopio
- Negroponte, N., 1995, *Being Digital*, London, Hodder & Stoughton; trad. it., 1995, *Essere Digitali*, Milano, CDE spa (su licenza Sperling & Kupfer)
- Negrotti, M., 1997, *La terza realtà. Introduzione alla teoria dell'artificiale*, Bari, Dedalo.
- Norman, J., 1976, *Tarnsman of Gor*, New York, Ballantine Books
- O'Neill, M., edited by, 1999, *Adorno, Culture and Feminism*, London, Sage
- Ong, W. J., 1982, *Orality and Literacy. The Technologizing of the Word*, London and New York, Methuen; trad. it., 1986, *Oralità e scrittura. Le tecnologie della parola*, Bologna, Il Mulino
- Osborne, P., Segal, L., 1994, *Gender as Performance; an Interview with Judith Butler*, «Radical Philosophy», n. 67, London, Radical Philosophy Ltd
- Paccagnella, L., 1997, *Getting the Seats of Your Pants Dirty: Strategies for Ethnographic Research in Virtual Communities*, in JCMC n. 3, <http://www.ascusc.org/jcmc/vol3/issue1/>
- Perniola, M., 1987, *Enigmi. Il momento egizio nella società e nell'arte*, Genova, Costa & Nolan
- Perniola, M., 1994, *Il sex appeal dell'inorganico*, Torino, Einaudi.
- Postman, N., 1992, *Technopoly*, New York, Pantheon; trad. it, 1992, *Technopoly: la resa della cultura alla tecnologia*, Torino, Bollati Boringhieri
- Poster, M., 1990, *The mode of Information*, Chicago, University of Chicago Press
- Poster, M., 2001, *What's the matter with the Internet?*, Minneapolis, University of Minnesota Press
- Pratt, M. L., 1986, «Ricerca sul campo in luoghi familiari», in Clifford-Marcus 1986
- Rabinow, P., 1986, «Le rappresentazioni sono fatti sociali. Modernità e postmodernità in antropologia», in Clifford-Marcus 1986
- Rheingold, H., 1992, *Virtual Reality*, New York, Touchstone Books; trad. it, 1993, *La realtà virtuale*, Bologna, Baskerville.
- Rheingold, H., 1993, *The Virtual Community*, Reading, Addison-Wesley; trad. it, 1994, *Comunità virtuali*, Milano, Sperling & Kupfer.
- Ricoeur, P., 1990, *Soi-meme comme un autre*, Paris, Editions du Seuil; trad. it., 1993, *Sé come un altro*, Milano, Jaca Book
- Rifkin, J., 2000, *The Age of Access*, New York, Tarcher; trad. it., 2001, *L'era dell'accesso*, Milano, Arnoldo Mondadori
- Robins, K., Webster, F., 1999, *Times of technoculture: from the Information Society to the Virtual Life*, London, Routledge; trad.it., 2003, *Tecnocultura. Dalla società dell'informazione alla vita virtuale*, Milano, Guerini
- Rosaldo, R., 1989, *Culture & Truth*, Boston, Beacon Press; trad. it., 2001, *Cultura e Verità. Rifare l'analisi sociale*, Roma, Meltemi
- Said, E., 1978, *Orientalism*, New York, Pantheon Books; trad. it., 1991, *Orientalismo*, Torino, Bollati Boringhieri
- Salzman, P. C., 1999, *The Anthropology of Real Life*, Prospect Heights (Illinois), Waveland Press Inc.
- Scaramuzza, G., 2002, *Citazione come oblio*, in «Leitmotiv», n. 1, [www.ledonline.it/leitmotiv/](http://www.ledonline.it/leitmotiv/)
- Scelsi R., a cura di, 1990, *Cyberpunk Antologia*, Milano, Shake
- Schutz, A., 1955, *Don Quixote and the Problem of Reality*, da *Collected papers vol. II*, L'Aia, Martinus Nijhoff; trad.it., 1995, a cura di P. Jedlowski, *Don Chisciotte e il problema della realtà*, Roma, Armando
- Sennett, R., 1999, *The Corrosion of Character*, New York-London, Norton & Company; trad. it., 1999, *L'uomo flessibile*, Milano, Feltrinelli
- Shields, R., 2003, *The Virtual*, London, Routledge

- Simmel, G., 1890, *Über soziale Differenzierung. Sociologische und psychologische Untersuchungen*, Leipzig, Verlag von Duncker & Humblot; trad. it., 1982, *La differenziazione sociale*, Bari, Laterza
- Simmel, G., 1983, *Soziologie. Untersuchungen über die Formen der Vergesellschaftung*, Berlin, Duncker & Humblot; trad. it., 1998, *Sociologia*, Torino, Edizioni di Comunità
- Stefik, M., 1996, *Internet Dreams. Archetypes, Myths, and Metaphors*, Cambridge (MA), Massachusetts Institute of Technology Press; trad. it., 1997, *Internet dreams. Archetipi, miti e metafore*, Torino, UTET
- Stone, A. R., 1992, "Will the real body please stand up?", in Benedikt 1992
- Stone, A. R., 1995, *The War of Desire and Technology, at the Close of the Mechanical Age*, Cambridge (MA), Massachusetts Institute of Technology Press; trad. it., 1997, *Desiderio e tecnologia. Il problema dell'identità nell'era di Internet*, Milano, Feltrinelli
- Taussig, M., 1993, *Mimesis and Alterity. A particular history of the senses*, London, Routledge
- Terranova, T., 1996, *Corpi nella rete. Interfacce multiple, cyberfemminismo, e agora telematiche*, Genova, Costa & Nolan.
- Terrosi, R., 1997, *La filosofia del postumano*, Genova, Costa & Nolan.
- Tyler, S. A., 1986, "L'etnografia post-moderna: dal documento dell'occulto al documento occulto", in Clifford-Marcus 1986
- Todorov, T., 1981, *Mikhail Bakhtine. Le principe dialogique*, Paris, Éditions du Seuil; trad. it., 1990, *Michail Bachtin. Il principio dialogico*, Torino, Einaudi
- Toffler, A., 1970, *Future Shock*, New York, Random House ; trad. it., 1972, *Lo choc del futuro*, Milano, Rizzoli
- Toffler, A., 1981, *The Third Wave*, New York, Benthams Books ; trad. it., 1987, *La Terza Ondata*, Milano, Cde
- Tönnies, F., 1887, *Gemeinschaft und Gesellschaft: Grundbegriffe der reinen Soziologie*, Leipzig, O. R. Reisslad; trad. it., 1979, *Comunità e Società*, Milano, Edizioni di Comunità
- Touraine, A., 1992, *Critique de la modernité*, Paris, Librairie Arthème Fayard; trad. it., 1993, *Critica della modernità*, Milano, Il Saggiatore
- Turkle, S., 1995, *Life on the Screen: Identity in the age of the Internet*, New York, Simon and Schuster; trad. it., 1997, *La vita sullo schermo*, Milano, Apogeo
- Turner, V., 1982, *From Ritual to Theatre. The Human Seriousness of Play*, New York, Performing Arts Journal Publications; trad. it., 1986, *Dal rito al teatro*, Bologna, Il Mulino
- Vaccaro, S., (a cura di), 2001, *Michel Foucault/Spazi Altri. I luoghi delle eterotopie*, Milano, Mimesis
- Vattimo, G., 1985, *La fine della modernità. Nichilismo ed ermeneutica nella cultura post-moderna*, Milano, Garzanti
- Vinken, H., Ester, P., 2003, *The Internet: a New Culture of Commitment, Engagement and Connectedness?*, atti del convegno "Social Engagement of the Internet Generation across Culture", University of Tilburg (The Netherlands), March 26, 2003
- von Chamisso, A., 1814, *Peter Schlemihls wundersame Geschichte*; trad. it., 1997, *Storia meravigliosa di Peter Schlemihl*, Roma, Stampa Alternativa
- Weber, M., 2001 (a cura di Piero Rossi), *Saggi sul metodo delle scienze storico-sociali*, Torino, Edizioni di Comunità
- Webster, F., 2002 (2nd edition), *Theories of the Information Society*, London, Routledge
- Wellman, B., Giulia, M., 1999, "Net Surfers don't Ride Alone: Virtual Communities as Communities", in Kollock, P., Smith, M. (eds), *Communities and Cyberspace*, New York, Routledge
- Wellman, B., Haythornthwaite, C., (edited by), 2002, *The Internet in Everyday Life*, Malden (USA)-Oxford (UK), Blackwell

- Wellman, B., 2003, *Toward Networked Individualism: the Internet in Everyday Life*, atti del convegno "Social Engagement of the Internet Generation across Culture", University of Tilburg (The Netherlands), March 26, 2003
- Wiener, N., 1950, *The human use of human beings*, Boston, Houghton Mifflin; trad.it., 1966, *Introduzione alla cibernetica*, Torino, Bollati Boringhieri
- Wolton, D., 2000, *Internet, et après? Une théorie critique des nouveaux médias*, Paris, Flammarion; trad.it., 2001, *Internet... e poi? Teoria critica dei nuovi media*, Bari, Dedalo.
- Woodward, K., (ed.), 1997, *Identity and Difference*, London, Sage

## INTERNET

[afsnet.org/publications/afsnews/](http://afsnet.org/publications/afsnews/)  
[architettura.supereva.it/models/20000100/](http://architettura.supereva.it/models/20000100/)  
[archives.cnn.com/2000/US/06/08/barrel.bodies.02/](http://archives.cnn.com/2000/US/06/08/barrel.bodies.02/)  
[argentum.fshosting.com/index.html](http://argentum.fshosting.com/index.html)  
[awnews.org](http://awnews.org)  
[gornz.tripod.com/](http://gornz.tripod.com/)  
[h.webring.com/hub?ring=activeworlds](http://h.webring.com/hub?ring=activeworlds)  
[ifs.users.50megs.com/dic3.htm](http://ifs.users.50megs.com/dic3.htm)  
[mapper.activeworlds.com/aw/about.html](http://mapper.activeworlds.com/aw/about.html)  
[mauz.info/index.html](http://mauz.info/index.html)  
[mywebpages.comcast.net/turia/id16.htm](http://mywebpages.comcast.net/turia/id16.htm)  
[rb.vwtv.org/awrpg/index.html](http://rb.vwtv.org/awrpg/index.html)  
[spazioinwind.libero.it/ItAr/index.htm](http://spazioinwind.libero.it/ItAr/index.htm)  
[tangent.imatowns.com/awps/index.php](http://tangent.imatowns.com/awps/index.php)  
[thegoreangroup.homestead.com/Art.html](http://thegoreangroup.homestead.com/Art.html)  
[virtualsociety.sbs.ox.ac.uk/results.htm](http://virtualsociety.sbs.ox.ac.uk/results.htm)  
[www.3dhost.net/builderz/](http://www.3dhost.net/builderz/)  
[www.activeworlds.com](http://www.activeworlds.com)  
[www.agocg.ac.uk/reports/visual/casestud/schroede/data.htm](http://www.agocg.ac.uk/reports/visual/casestud/schroede/data.htm)  
[www.andras.net/guardbot.html](http://www.andras.net/guardbot.html)  
[www.awcommunity.org](http://www.awcommunity.org)  
[www.casa.ucl.ac.uk/30days/news30.htm](http://www.casa.ucl.ac.uk/30days/news30.htm)  
[www.ccon.org](http://www.ccon.org)  
[www.cyberwolfman.com](http://www.cyberwolfman.com)  
[www.digitalspace.com/papers/design-research-chapter/](http://www.digitalspace.com/papers/design-research-chapter/)  
[www.dreamstrike.com/collar.html](http://www.dreamstrike.com/collar.html)  
[www.gamestudies.org/](http://www.gamestudies.org/)  
[www.geocities.com/CapitolHill/2333/rookie.html](http://www.geocities.com/CapitolHill/2333/rookie.html)  
[www.icongrouponline.com/pr/Activeworlds\\_Corp\\_US/PR.html](http://www.icongrouponline.com/pr/Activeworlds_Corp_US/PR.html)  
[www.immi.se/intercultural/nr1/mcilvenny.htm](http://www.immi.se/intercultural/nr1/mcilvenny.htm)  
[www.mindspring.com/~dallasgor/home.html](http://www.mindspring.com/~dallasgor/home.html)  
[www.outerworlds.com](http://www.outerworlds.com)  
[www.peacekeeper.net/A.htm](http://www.peacekeeper.net/A.htm)  
[www.poorbuthappy.com/ethnography/HomePage](http://www.poorbuthappy.com/ethnography/HomePage)



[www.rdrop.com/users/wyvern/john.norman.html](http://www.rdrop.com/users/wyvern/john.norman.html)  
[www.scigroup.net/article/archive/8/](http://www.scigroup.net/article/archive/8/)  
[www.swcity.net/yabbse/](http://www.swcity.net/yabbse/)  
[www.synergycorp.com/nwt/nwt1.htm](http://www.synergycorp.com/nwt/nwt1.htm)  
[www.talgor.com/tgmain.htm](http://www.talgor.com/tgmain.htm)  
[www.thegoreanpanthergirl.com/](http://www.thegoreanpanthergirl.com/)  
[www.tnlc.com/eep](http://www.tnlc.com/eep)  
[www.w3c.org/TR/1999/REC-html401-19991224/loose.dtd](http://www.w3c.org/TR/1999/REC-html401-19991224/loose.dtd)  
[www.well.com/user/catwoman/verge/e2a96.html](http://www.well.com/user/catwoman/verge/e2a96.html)  
[www.worldofgor.com/gor.asp](http://www.worldofgor.com/gor.asp)  
[zotech.swehli.com/activeworlds/](http://zotech.swehli.com/activeworlds/)